Sunlite Suite 2004
Manuel d’initiation



MARQUES DEPOSEES

Sunlite et le logo Sunlite sont des marques déposées par Bruno Nicolaudie.
Windows est une marque déposée par Microsoft Corporation.

AVERTISSEMENT



Sommaire



Note à l'attention de ceux qui n'aiment pas lire les manuels et qui ne les lisent jamais...

Bonjour,

Si vous faites partie des gens qui ont l'habitude d'utiliser des systèmes informatiques et/ou des systèmes de contrôle d'éclairage, alors vous devez être comme nous… Si vous êtes curieux et impatient et que vous souhaitez au plus vite faire quelques "effets", alors vous êtes aussi comme nous… Vous devez aimer découvrir par vous-même les fonctions et possibilités des nouveaux logiciels plutôt que de lire un volumineux mode d'emploi…

Depuis 1989, nous n'avons cessé de travailler à l'amélioration de nos produits, tant pour la partie électronique que pour la partie logicielle. Ce produit est commercialisé dans plus de 40 pays et plusieurs milliers d'exemplaires ont été vendus à ce jour.

Nous avons dépensé beaucoup d'énergie, de temps et d'effort pour doter le logiciel d'une interface la plus accessible et la plus simple possible. Mais sous cette présentation, se cache un moteur extrêmement puissant capable de gérer jusqu'à 5120 projecteurs ou canaux DMX. Vous pourrez aussi, à l'aide de cette interface, piloter de nombreuses séquences, exclusives et/ou simultanées, contrôler des gradateurs, des changeurs de couleurs et/ou piloter des projecteurs asservis.

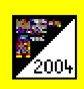
Nous sommes convaincus que ce produit vous apportera toute satisfaction. Si jamais ce n'était pas le cas, nous vous serions extrêmement reconnaissant de nous faire-part de vos difficultés éventuelles ou remarques. C'est en restant à l'écoute de nos utilisateurs que nous avons pu faire progresser nos produits. N'hésitez pas à nous faire-part de votre expérience : toute suggestion nous permettant d'améliorer notre gamme sera la bienvenue.

Avertissement

La lecture de ce manuel ainsi que la programmation dans le logiciel supposent que la manipulation d'un ordinateur de type PC vous soit familière. Il faut notamment, que les notions de logiciel, de document, d'enregistrement, de navigation dans le poste de travail soient acquises. Cette nouvelle version profite pleinement des possibilités d'un PC récent. Il utilise les notions de fenêtres multiples, de glisser-déposer, de boîtes de dialogues, d'aide fugitive etc… En résumé, une bonne maîtrise de l'interface Windows est souhaitable, voire indispensable pour profiter pleinement des multiples possibilités proposées…

De même, la lecture de ce manuel ainsi que la programmation, supposent que la manipulation des projecteurs, gradateurs, projecteurs asservis et plus généralement du matériel d'éclairage, vous soit acquise.

Enfin, nous rappelons que ce manuel ne présente que les fonctions de base du logiciel. Vous trouverez une description plus complète des fonctions avancées dans le manuel en ligne.



Installation et contenu du package

Le package se compose : • d'un manuel d'initiation, • d'un cédérom contenant les logiciels • d'une interface USB-DMX512.	

Pour fonctionner, le package nécessite un ordinateur de type PC avec les caractéristiques suivantes :

- Ordinateur portable ou de bureau muni d'une prise USB
- Windows98, ME, 2000, XP ou toute version plus récente.
- Ecran de 800x600 (1024x768 recommandé)
- 128Mo de Mémoire vive (256Mo recommandé)
- Vitesse d'horloge de 500Mhz (1 Ghz recommandé)
- Carte vidéo 3D avec 8Mo de RAM (16Mo ou 32Mo recommandé) pour l'utilisation du logiciel "Easy View"

Le package est livré suivant les demandes en plusieurs versions et avec différents modèles d'interfaces. Pour pouvoir satisfaire à tous les cas de figures et avoir la garantie d'un fonctionnement immédiat, nous séparons les deux installations, une pour l'installation de l'interface USB-DMX512 et une autre pour l'installation du logiciel. Dans les deux cas, l'installation est prise en charge par l'interface Windows et ne devrait pas poser de problème…

L'interface DMX 512

L'interface de type USB se présente sous la forme d'un petit boîtier translucide qui se raccorde sur le port USB de votre PC.
Elle utilise le protocole DMX 512 pour piloter les appareils d'éclairage. Le protocole DMX 512 est universel. Elle offre de nombreux avantages, en particulier de véhiculer plusieurs informations sur un seul câble. Les interfaces sont livrées avec un connecteur de type XLR 3 broches. Si vos appareils utilisent une XLR 5 broches, il vous faudra alors souder ou acquérir un adaptateur XLR 3/XLR 5. Dans ce cas, veillez à raccorder la broche 1 de l'une à la 1 de l'autre, la 2 à la 2 et la 3 à la broche 3 pour obtenir une commande à la norme USITT.

Remarques

L'interface USB-DMX a la particularité d'être dotée d'une mémoire qui permet en cas de panne du PC ou pour une utilisation restreinte de fonctionner en mode autonome sans ordinateur.
Pour ce mode autonome, l'interface USB-DMX est équipée d'un connecteur d'alimentation externe, munissez-vous alors d'un simple boîtier d'alimentation 9 ou 12 volts continus (avec le "+" au centre). L'interface peut restituer jusqu'à 255 scènes sans ordinateur, celles-ci seront rappelées à l'aide des boutons de défilement ou grâce au connecteur interne. Pour programmer les scènes autonomes, il faut faire appel au logiciel "Easy Stand Alone" (voir chapitre à la fin du manuel).

Voici quelques conseils préventifs :

1. Mettez un isolateur DMX entre l'interface et vos appareils DMX. Ceci protège l'ordinateur et l'interface contre tout parasite ou surtension (ex : BOTEX DD2).
2. Nous vous conseillons d'avoir en votre possession quelques DRIVER RS485 (Nous avons volontairement mis ce composant électronique 8 broches sur support, voir à l'intérieur du boîtier). Celui-ci joue le rôle de fusible en cas de défaut sur la ligne DMX. Plusieurs références sont possibles : ADM485JN, SP485ECP, 75176…
3. Programmez des scènes autonomes dans le boîtier pour pouvoir palier à une éventuelle panne de l'ordinateur. Il est conseillé dans ce cas d'alimenter le boîtier avec une alimentation externe.
4. Comme avec tout contrôleur DMX, prévoyez un système de secours indépendant. Ceci étant la seule solution pour se prémunir à 100% de tous les problèmes possibles.
5. Sauvegardez vos programmations et gardez toujours un CDROM du logiciel avec vous. Une restauration totale ne nécessite que quelques minutes.



Installation de l'interface USB-DMX

Présentation

Le standard USB définit un nouveau type de communication ainsi qu'un nouveau type de connecteur. Ce standard existe depuis 1997 et s'est généralisé depuis 1999. Il offre de nombreux avantages par rapport aux standards précédents. Il permet notamment d'alimenter les appareils directement par le câble de liaison, de raccorder plusieurs appareils en cascade et le branchement "à chaud ".



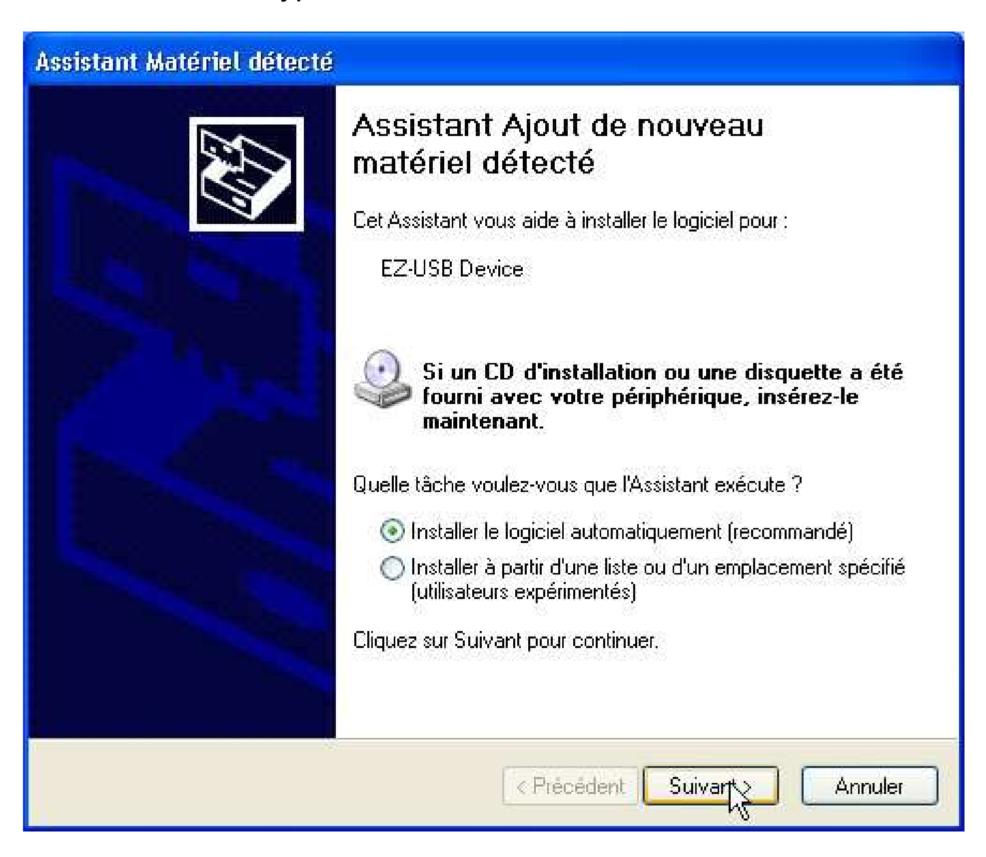
Notre interface USB-DMX a été une première mondiale ; elle a été choisie par les plus grands fabricants mondiaux ce qui en fait certainement l'interface la plus vendue au monde actuellement. Elle respecte complètement les spécifications USB pour la commande et DMX 512 pour la sortie. Elle est directement alimentée par le port USB et pilote les 512 circuits possibles sur une ligne DMX. Dans le cas où 512 circuits ne seraient pas suffisants, le logiciel peut gérer jusqu'à 10 interfaces simultanément, soit, jusqu'à 5120 circuits au total.
Dans le cas d'une utilisation simultanée de plusieurs interfaces, vous devrez alors faire l'acquisition d'un HUB USB. Ceux-ci se trouvent chez n'importe quel revendeur de matériel informatique.

Installation (USB)

L'interface USB est livrée configurée et prête à fonctionner. La première fois, il est nécessaire d'installer les pilotes USB. En effet, lors de cette première installation, les fichiers nécessaires à l'exploitation de l'interface seront installés au cœur de votre PC. L'installation est identique sur une machine de bureau ou sur un portable.

Pour installer l'interface USB, il faut simplement la raccorder à votre PC, (même s'il est déjà allumé). L'ordinateur détecte automatiquement la présence d'un nouveau périphérique et réclame le chargement d'un pilote pour celui-ci (par l'intermédiaire d'un assistant Windows).

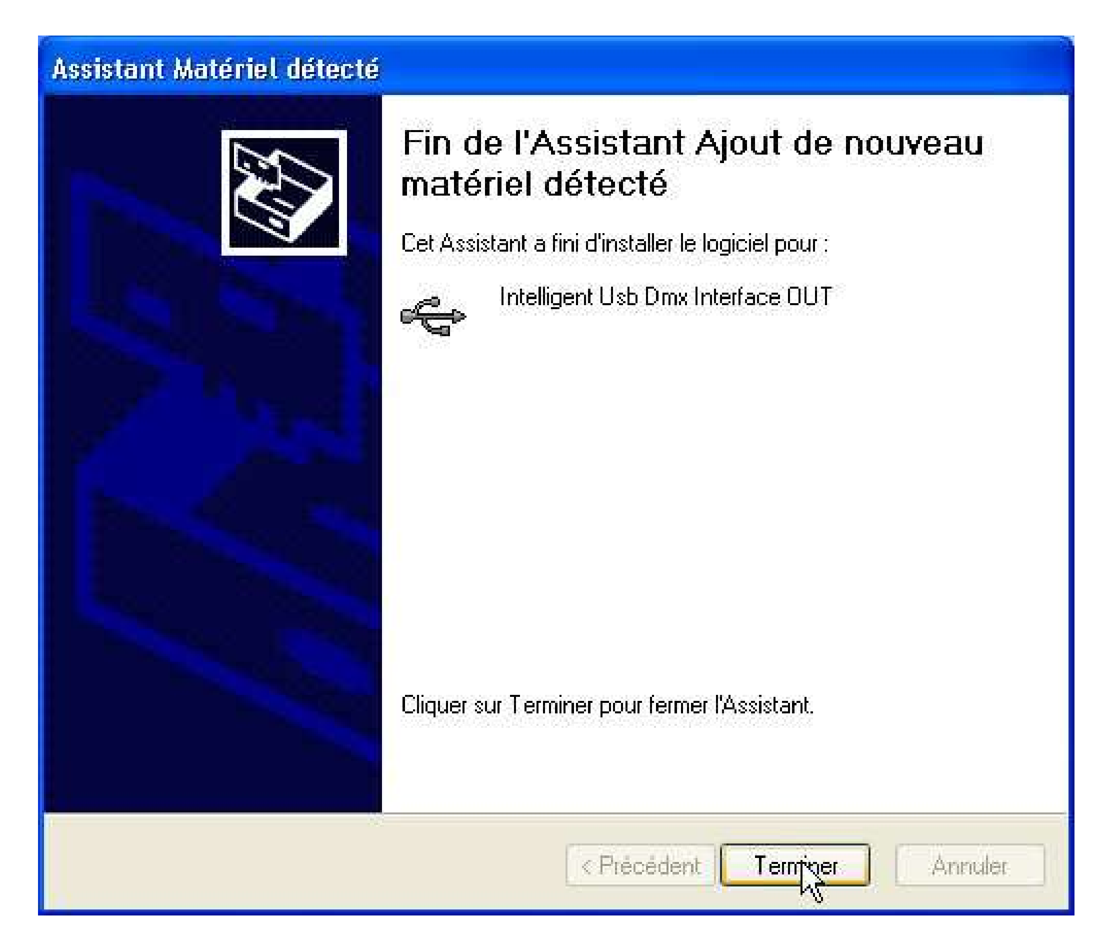
Sous Windows XP, vous aurez ce type d'assistant :



Mettez alors le cédérom dans votre ordinateur et cliquez sur le bouton "Suivant". Windows va rechercher automatiquement le bon pilote sur le cédérom.



Notre driver n'est pas signé numériquement par Microsoft. Cela n'a aucune influence sur le fonctionnement de l'interface, cliquez sur le bouton "Continuer" afin de procéder à l'installation du driver.



Voilà, c'est fait, l'interface USB-DMX 512 est opérationnelle !

Si cette fenêtre n'apparaît pas ou pour tout autre (improbable) problème d'installation, veuillez contacter votre revendeur.



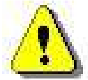
Installation du logiciel

Dans ce chapitre nous allons vous guider pas à pas pour l'installation du logiciel. Pour installer l'interface DMX 512, merci de vous reporter au chapitre précédent.

Première étape : Insérez le cédérom. Une boîte de dialogue "CDROM setup" s'ouvre automatiquement à l'écran. Avant la première installation du logiciel 2004 sur un ordinateur, et ce quel que soit le système d'exploitation, vous devez installer le logiciel DAS-OCX.



Pour ce faire, il vous suffit de cliquer sur l'icône OCX afin de démarrer l'installation. Une fois DAS-OCX installé, vous pouvez procéder à l'installation du logiciel 2004.



DAS-OCX n'est pas un logiciel. Vous ne pourrez pas le lancer ultérieurement. Il s'agit simplement d'un plug-in permettant d'utiliser la technologie Active-X de Microsoft dans nos logiciels (analyse du son, ...).

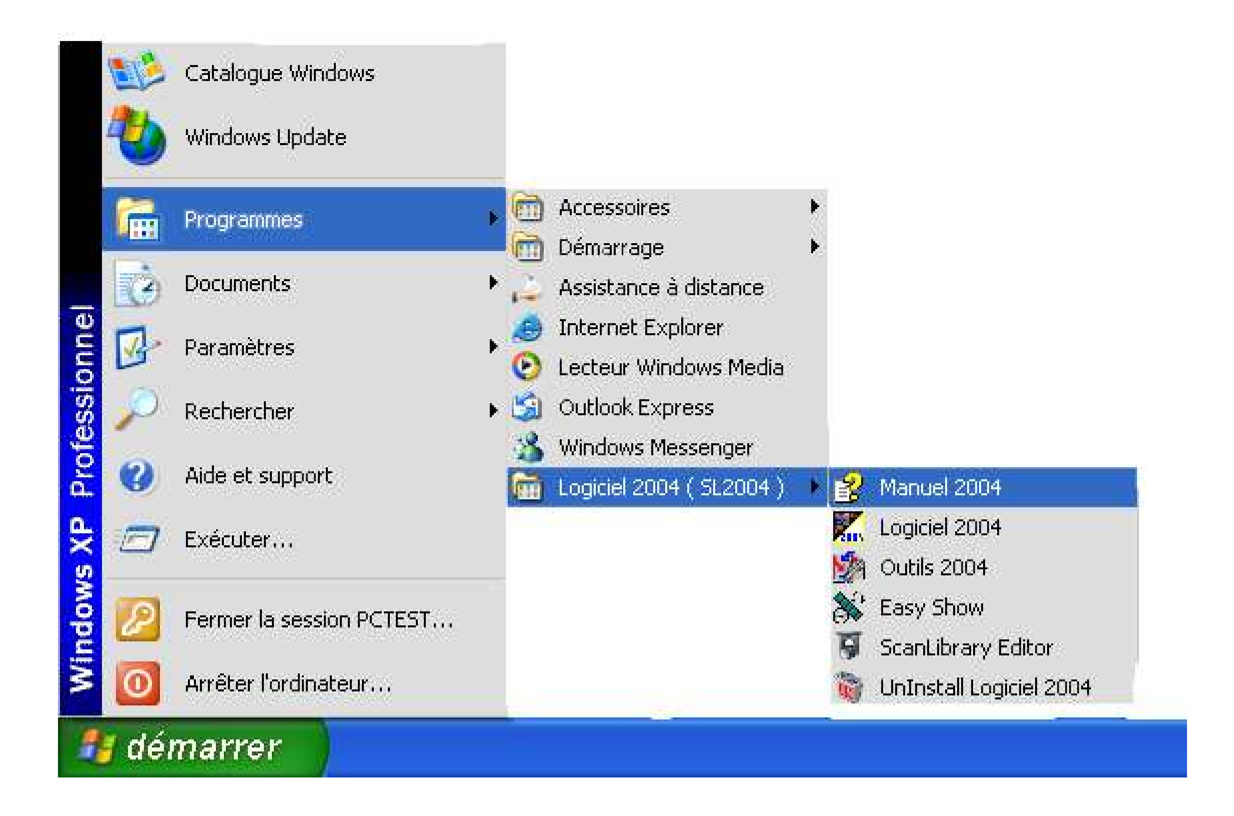
Vous pouvez maintenant installer le logiciel :



Cliquez sur l'icône 2004 pour démarrer l'installation du logiciel. Un assistant va alors vous demander de répondre à des questions :

- Le choix de la langue. Par défaut, l'assistant vous propose "English".
- Le choix du dossier d'installation. Par défaut, l'assistant vous propose "C:\SL2004".

Une fois l'installation terminée, vous pouvez facilement démarrer le logiciel grâce au menu "Démarrer" de Windows.



Vous observez l'écran suivant au lancement de l'application. Si l'interface est correctement installée, vous devez retrouver sa référence comme ici : "1 SL512FC". Dans le cas contraire le logiciel fonctionne en mode démonstration. Vous pouvez retrouver cet écran ultérieurement en cliquant sur "A-propos de…" dans le menu "?".





Manuel d'initiation du logiciel

Ce manuel d'initiation a été écrit pour vous. Il décrit les principales fonctions, vous présente les particularités de notre produit et vous guidera pas à pas dans votre première mise en œuvre. Notre objectif a été de rédiger un guide le plus court, le plus efficace et le plus clair possible. Durant tout le temps consacré à la rédaction de ce manuel, nous avons essayé d'imaginer ce que vous aimeriez lire : nous avons rédigé ce manuel en pensant à vous.

Ce manuel d'initiation ne décrit pas l'ensemble des possibilités offertes par le logiciel. Il est conçu pour vous donner tous les éléments nécessaires à la mise en œuvre de vos créations d'éclairage. Nous avons sélectionné les principales fonctions et possibilités pour vous permettre d'être autonome, (ne pas avoir une main sur le clavier et l'autre sur le mode d'emploi)…

Ce manuel d'initiation est fait pour vous faire gagner du temps, nous espérons que sa lecture vous sera agréable.



Principe de base du logiciel

Le logiciel utilise des principes qui lui sont propres. Ces principes novateurs peuvent sembler surprenants au premier usage. Ils forment les éléments de base qui nous ont permis de rendre notre produit puissant et universel.

Un des principes de base est de dissocier l'interface utilisateur de l'interface programmeur. L'interface utilisateur est paramétrable et peut être simplifiée à l'extrême. Dans ce cas extrême, le logiciel se présente comme une feuille remplie de boutons qu'il suffit d'activer un à un, (avec la souris, le clavier ou bien à l'aide d'un écran tactile).

La réalisation des éclairages suppose un découpage du travail en trois étapes distinctes (Installation, programmation, utilisation). Il est logique de dissocier l'étape de programmation de l'étape d'utilisation et pour programmer quelque chose, encore faut-il l'avoir installé ! Quand c'est l'heure du "show" et de l'action, il n'est plus vraiment temps d'installer les projecteurs ou de chercher ce que l'on va pouvoir faire… Le logiciel reproduit cette méthode de travail et vous trouverez des outils à votre disposition pour chacune d'entre elles.

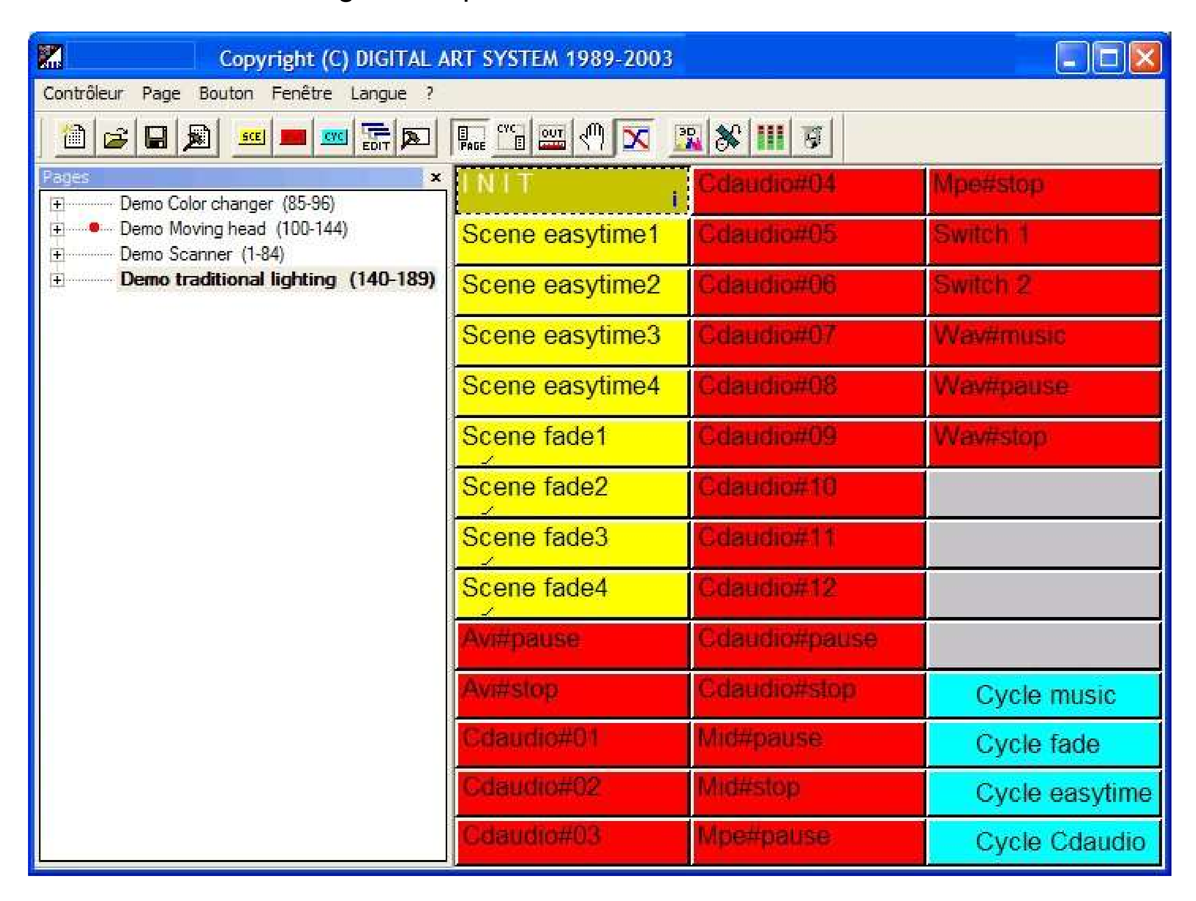
Pour désigner le déroulement des éclairages pendant la représentation, nous utiliserons le terme de "conduite des éclairages".

NB : Les différents effets lumineux restent bien sûr modifiables durant la conduite, (dans la limite des autorisations définies par le programmeur).
L'interface utilisateur ne posant pas de problèmes particuliers, ce manuel s'adresse avant tout aux personnes qui vont programmer les effets lumière.



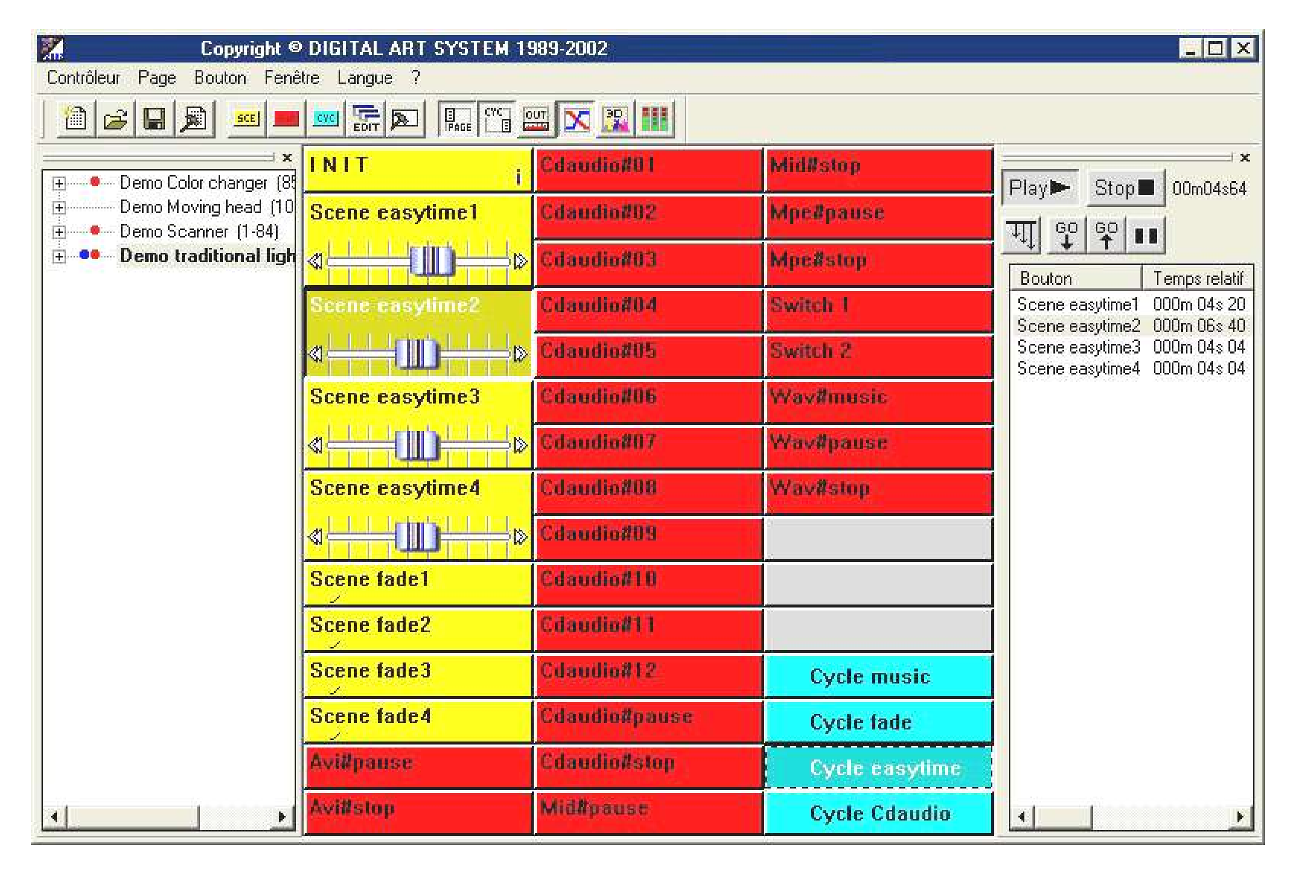
L'écran du logiciel

A la première utilisation, le logiciel se présente comme un tableau de boutons...



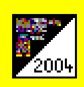
Grâce à plusieurs icônes dans la barre d'outils, l'écran peut être divisé en plusieurs zones distinctes :

PAGE	Affiche la fenêtre de visualisation des "Pages"
CYC	Affiche la fenêtre de visualisation des "Cycles"
OUT	Affiche la fenêtre de visualisation des "Sorties"
	Affiche la barre d'outils "Groupes"
	Autorise la visualisation de la fenêtre de fondu lors d'un fondu enchaîné entre deux scènes
3D	Démarre le module "Easy View"
	Démarre le module "Easy Show"
	Démarre le module "Easy Multimedia"
	Démarre l'éditeur "ScanLibrary"



Ces fenêtres amovibles peuvent êtres déplacées, transformées en fenêtres flottantes, déformées et/ou masquées.

Les notions de "pages" et de "cycles" vont être définies ci-après ; mais avant toute chose, il faut nous intéresser à la zone principale. Cette zone qui occupe la majeure partie de l'écran est un ensemble de boutons. C'est en les activant que vous pourrez exécuter votre conduite lumière. Les boutons en gris sans nom sont inactifs car ils attendent d'être programmés…



Création d'une nouvelle page

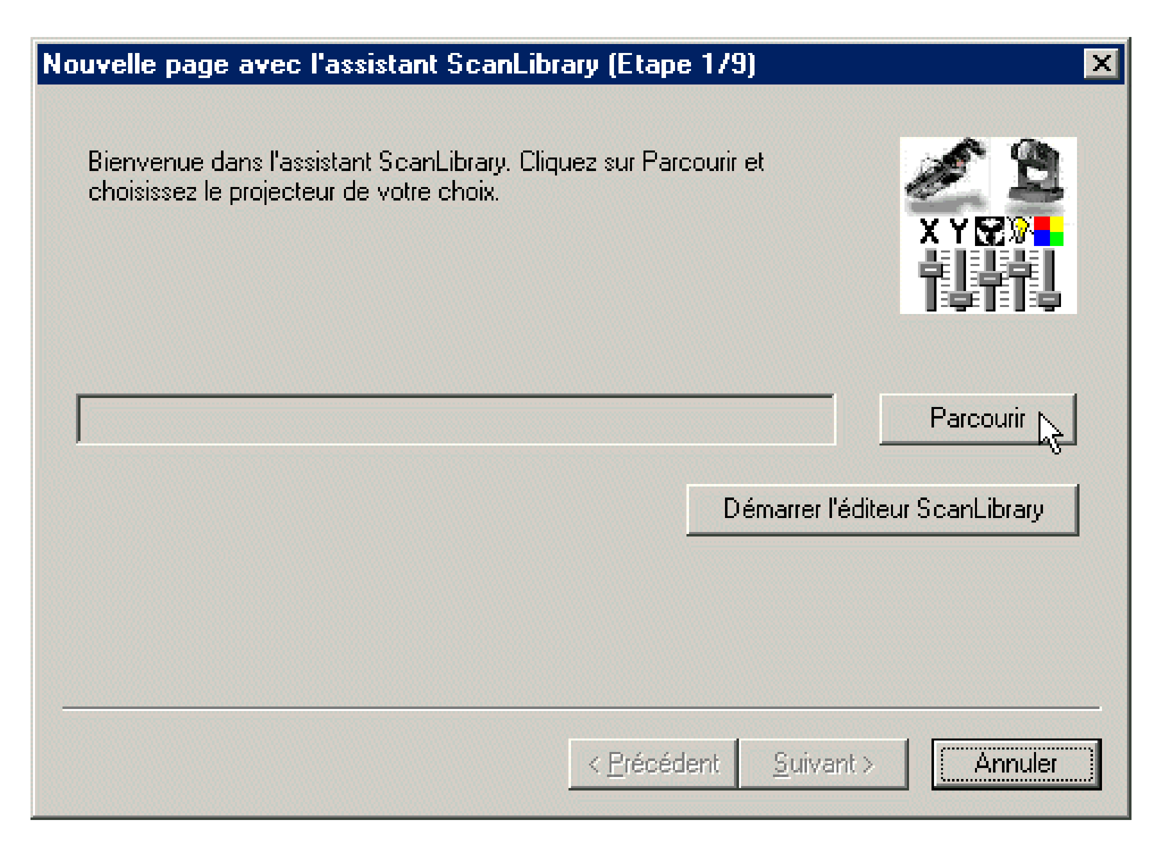
"L'assistant Scanlibrary" ou "Comment exploiter vos projecteurs asservis en quelques minutes !"

Si vous souhaitez piloter des projecteurs asservis, vous devez utiliser un outil très performant du logiciel appelé "l'assistant Scanlibrary". En quelques minutes, vous pourrez configurer et même exploiter vos projecteurs asservis grâce à des scènes préprogrammées générées automatiquement par l'assistant. En pratique, imaginons que vous finissiez le montage des projecteurs à 22H15, vous pourrez presque commencer votre concert ou votre soirée dansante à 22H20 !

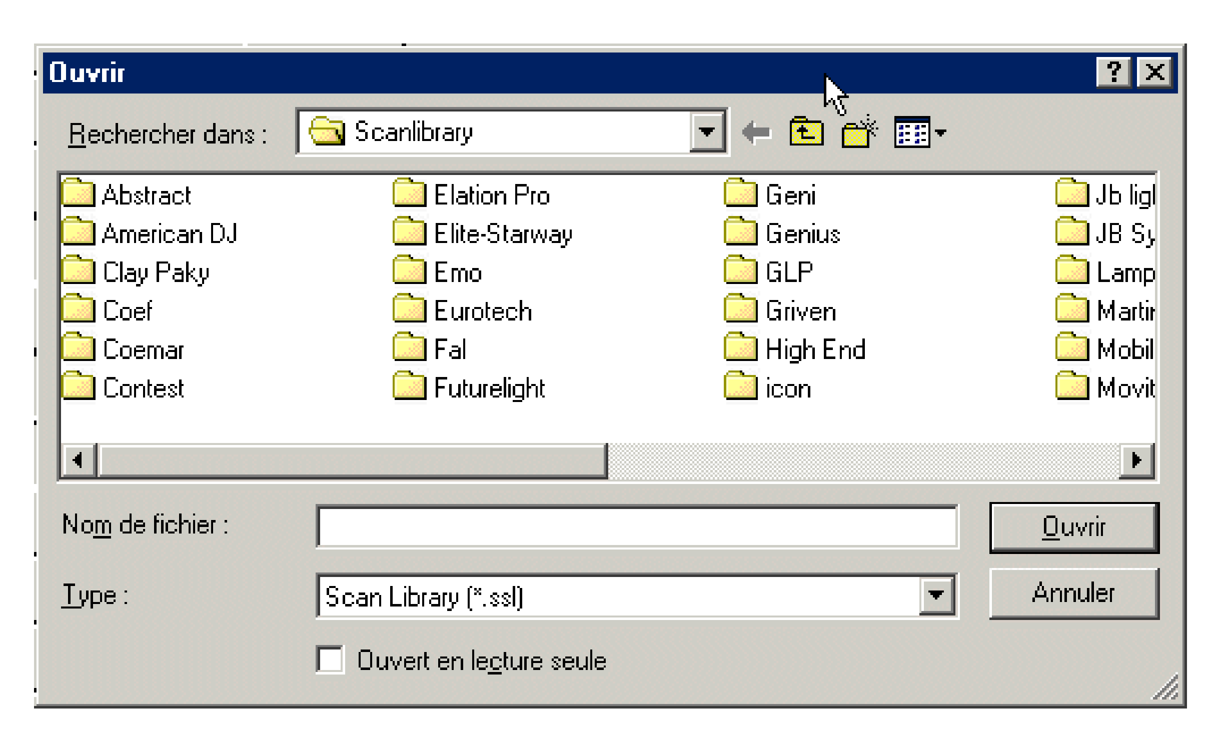
Choisissez "Nouvelle Page" dans le menu "Page". (vous pouvez aussi cliquer sur le premier icône de la barre d'outils). L'assistant ScanLibrary vous permet alors de créer une nouvelle page.	



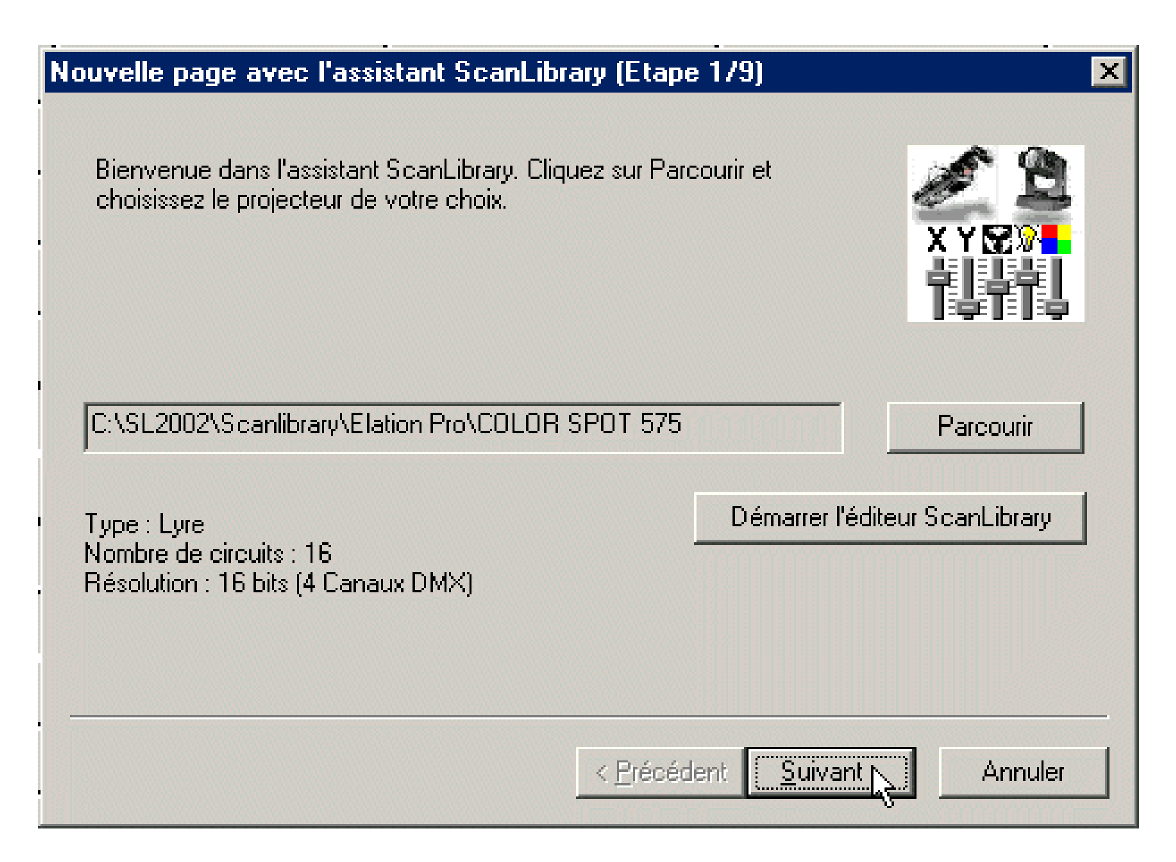
Nous choisissons tout d'abord le type de page : Projecteurs asservis ou éclairage conventionnel ; nous cliquons sur le premier choix.



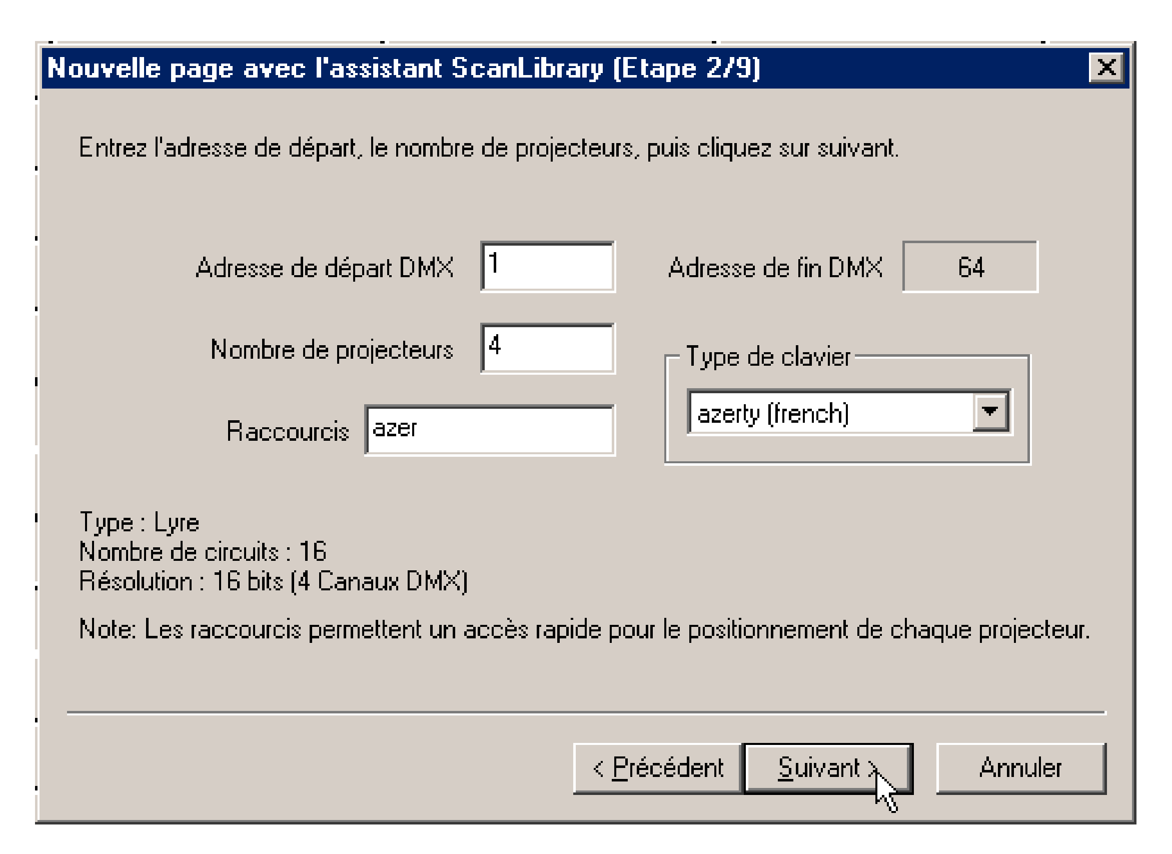
Nous allons accéder à la librairie de projecteurs asservis en cliquant sur le bouton "Parcourir".



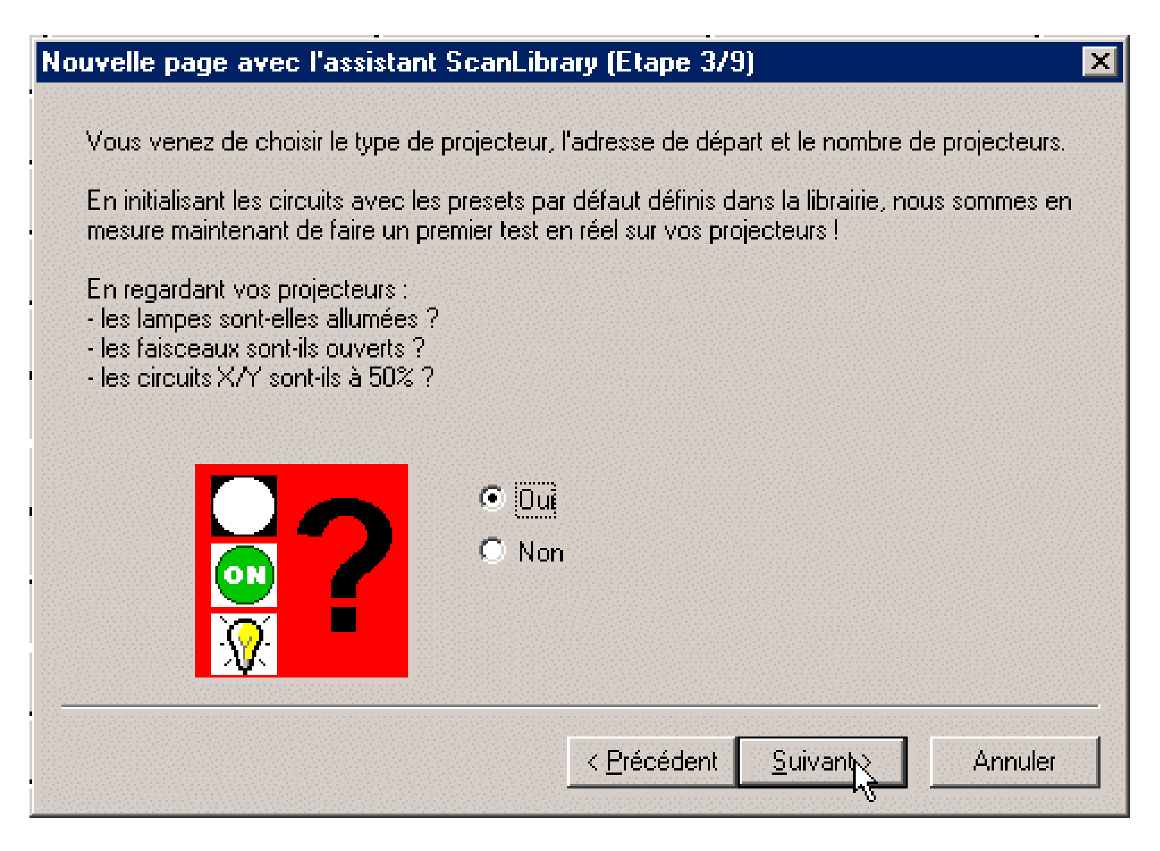
Nous sélectionnons la librairie correspondant à nos projecteurs.



L'assistant nous rappelle le type de projecteur choisi, le nombre de canaux et la résolution. Nous cliquons sur le bouton "Suivant" afin de passer à l'étape suivante.

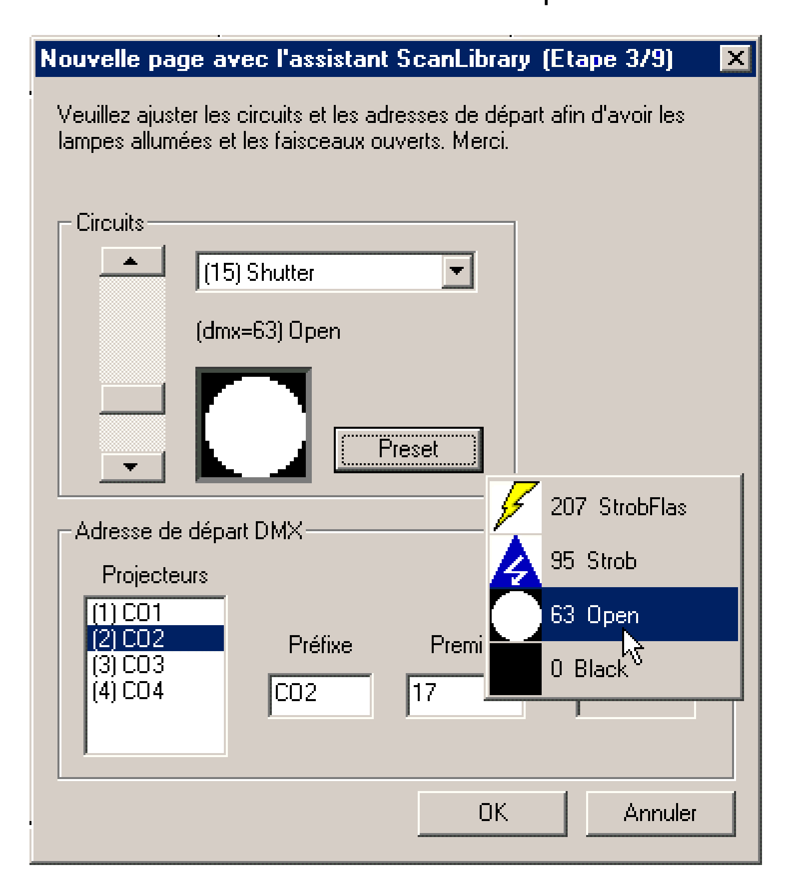


Nous spécifions l'adresse DMX du premier projecteur et le nombre d'appareils. Le logiciel calcule automatiquement les adresses DMX de tous les autres projecteurs. Un raccourci clavier est affecté à chaque appareil. Ces raccourcis permettront de contrôler les canaux PAN et TILT de vos projecteurs avec la souris. Vous pourrez utiliser plusieurs raccourcis simultanément.

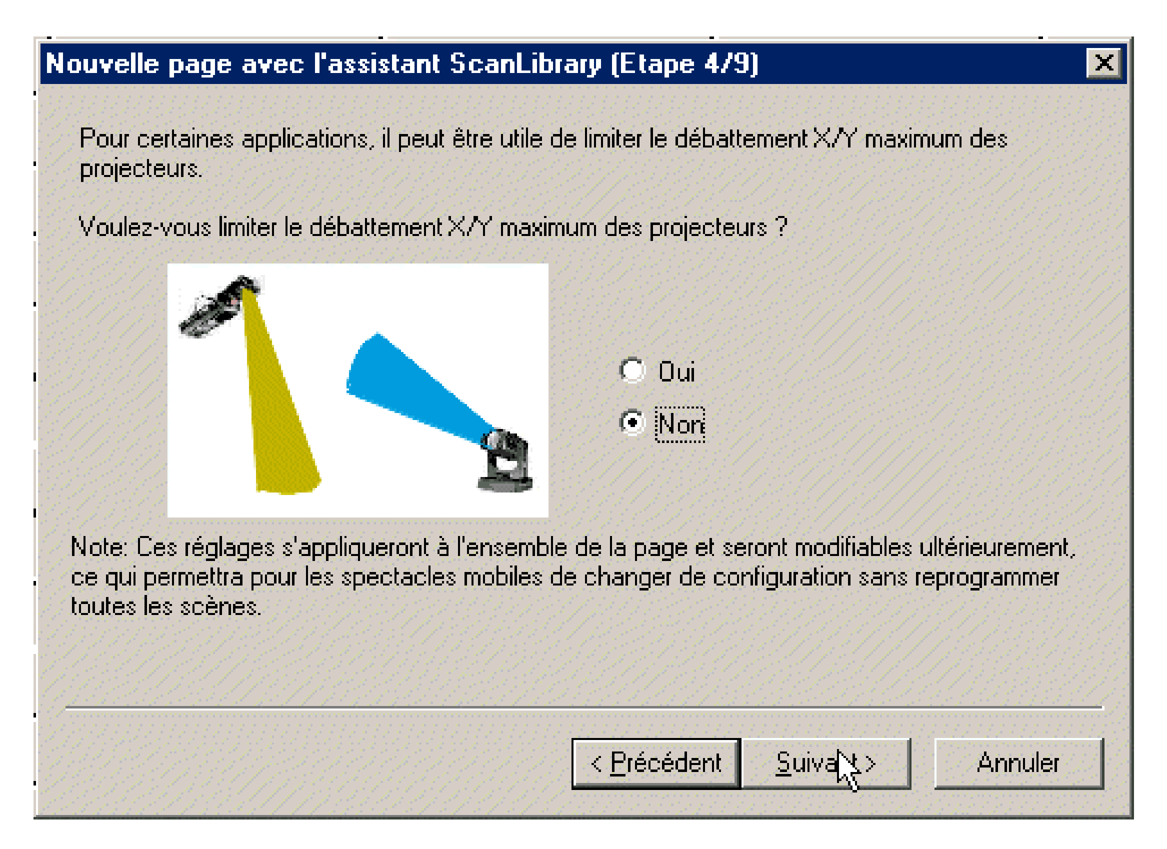


Nous vérifions que nos projecteurs soient bien allumés et que les circuits X/Y soient à 50%.

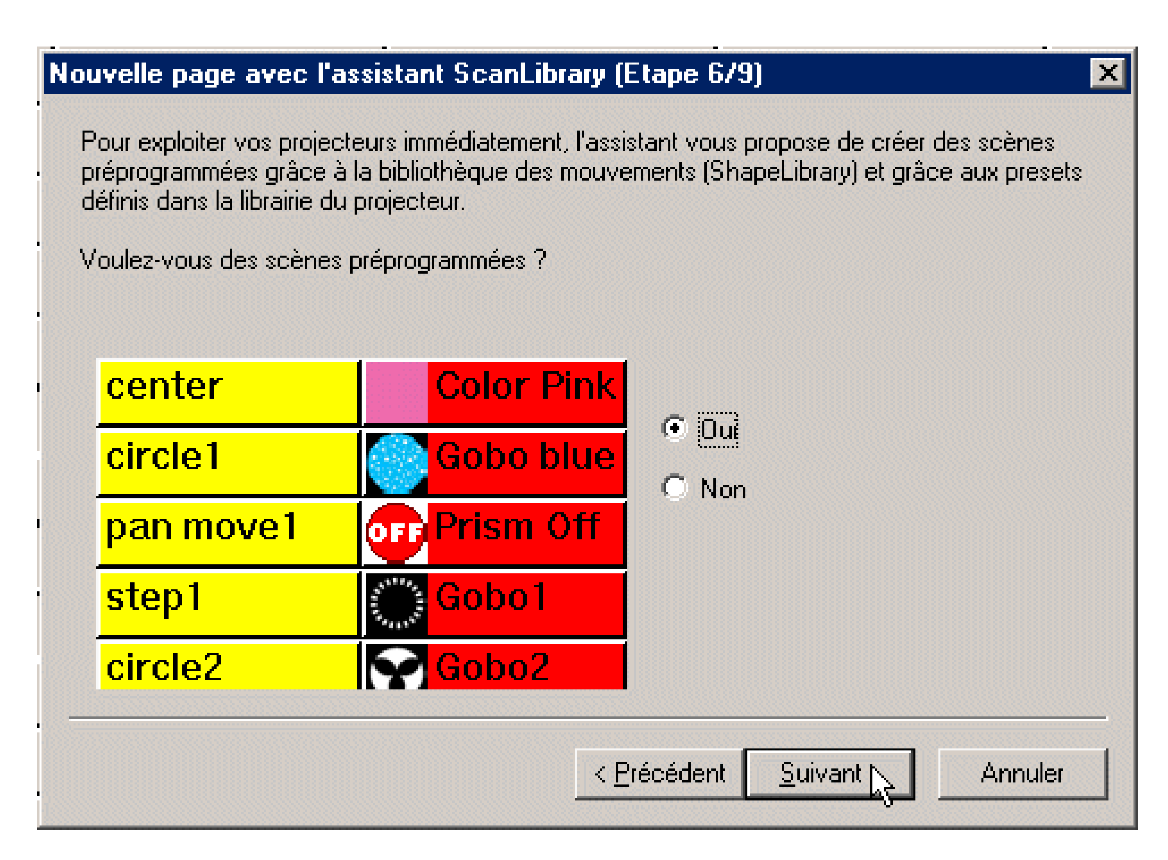
Dans le cas contraire, nous arrivons sur l'écran suivant en répondant non :



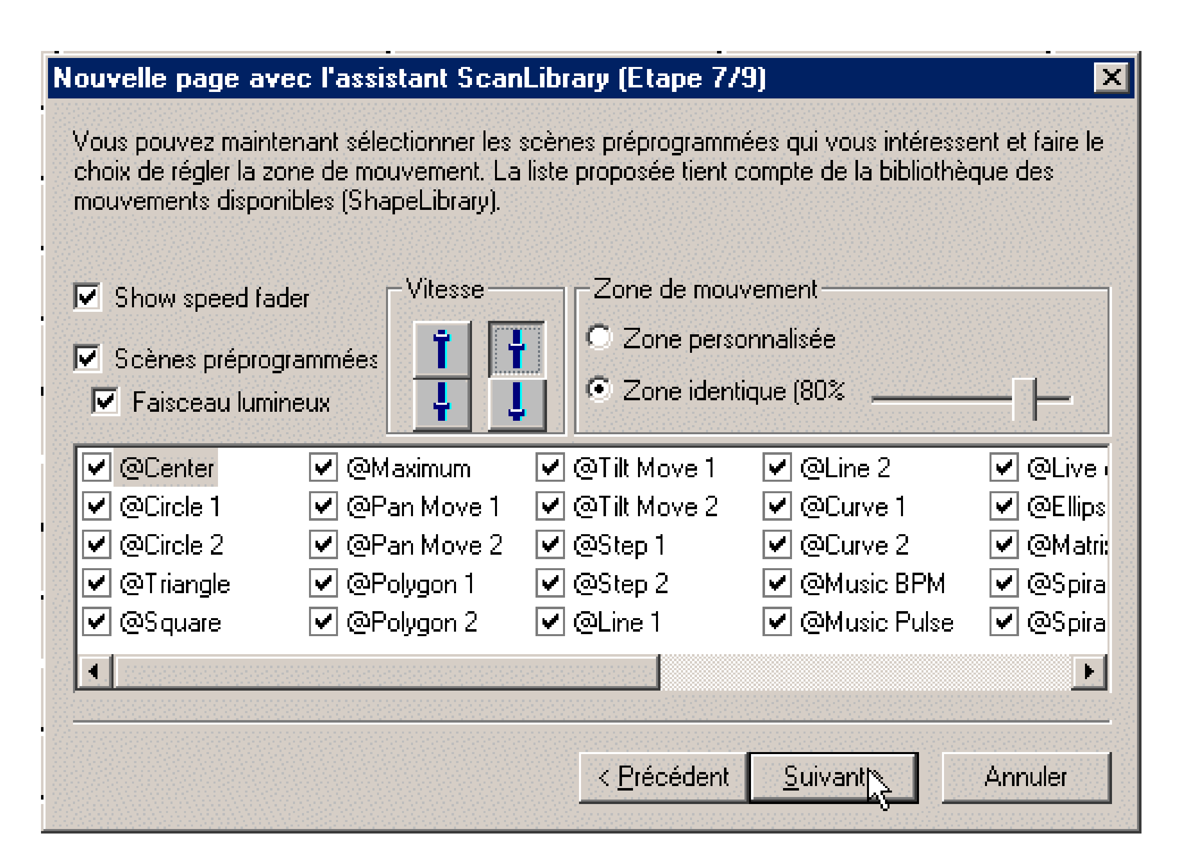
Dans le cas de shutters fermés, nous sélectionnons le preset "Open" afin de visualiser les faisceaux des projecteurs. Nous pourrions faire de même pour l'allumage d'une lampe ou l'ouverture d'un iris...
Une fois cette étape terminée, nous revenons à la procédure normale en cliquant sur "OK".



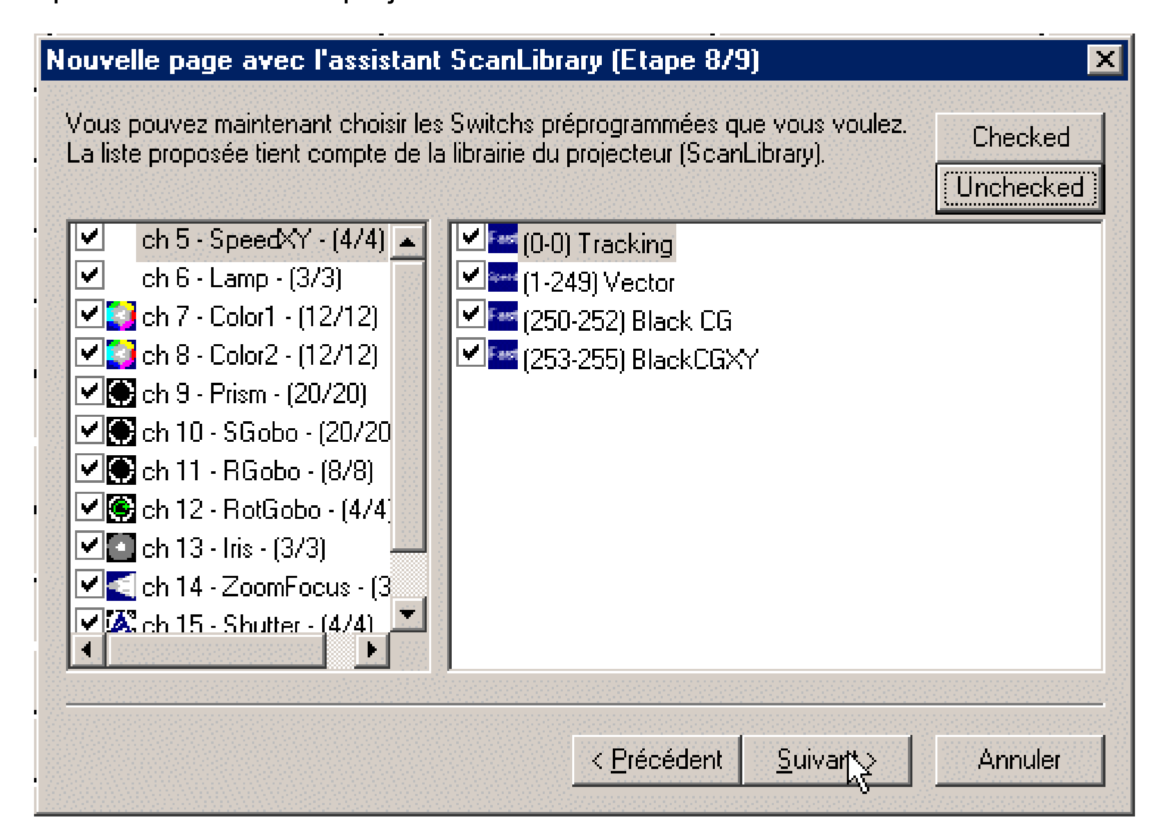
Ici, nous pouvons choisir de limiter le débattement X/Y maximum de nos projecteurs. Nous choisissons "non" pour l'instant. Nous pourrons modifier ces paramètres, une fois la page créée si nous le souhaitons.



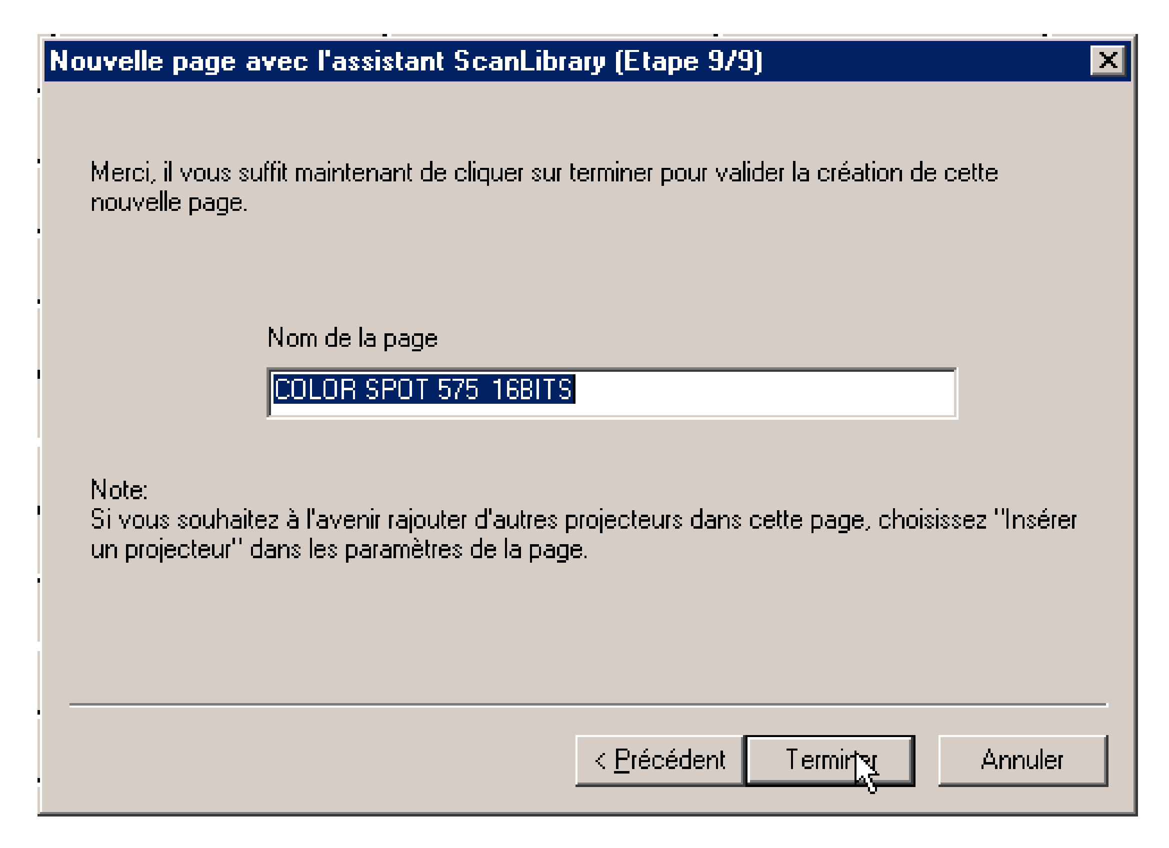
Les scènes et switchs préprogrammés permettent d'utiliser vos projecteurs sans avoir fait de programmation au préalable. Nous vous conseillons donc de choisir "Oui" afin de les inclure dans votre nouvelle page.



Vous avez la possibilité de choisir et de tester les "scènes" préprogrammées que vous souhaitez insérer dans votre page. Pour cela, il vous suffit de cocher ou non chacune d'elles. Pour tester une scène, il suffit de la sélectionner dans la liste. Vous pouvez modifier la vitesse d'exécution des scènes préprogrammées. De même il est possible de personnaliser leur zone de déplacement sur votre scène. Pour cela, sélectionnez "Zone personnalisée" et définissez une zone pour chacun de vos projecteurs asservis.



De la même manière, vous pouvez sélectionner les "switchs" que vous désirez insérer dans votre page. Pour cela, il vous suffit de sélectionner un canal de votre projecteur dans la liste de gauche et ensuite de choisir les switchs à créer dans la liste de droite.



Et voilà, c'est terminé : vous n'avez plus qu'à choisir le nom de votre nouvelle page. Il correspond par défaut au nom de la librairie des projecteurs.

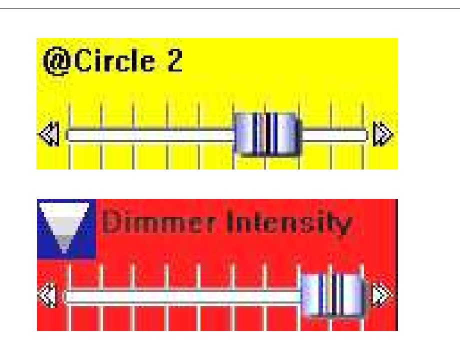


Les boutons

Les boutons vierges ont tous le même aspect, mais peuvent êtres programmés de différentes manières. Pour être exact, ce n'est pas la programmation qui est différente mais l'utilisation pendant la conduite.
Ces boutons peuvent faire partie d'une des 3 familles suivantes : les boutons de type "Scène", les boutons de type "Switch" et ceux de type "Cycle". Pour pouvoir utiliser le logiciel, il est très important de bien comprendre la différence entre ces différents types de boutons. Le choix de programmer un bouton selon un type ou un autre est totalement libre.
Les 3 types de boutons s'identifient par leur couleur : jaune pour les "Scènes", rouge pour "Switch" et bleu pour les "Cycles".

Le nombre, la disposition, la taille et l'apparence des boutons peuvent être modifiés (voir manuel avancé).

Vous pouvez également changer d'avis et convertir un bouton "Scène" en "Switch", (et réciproquement).

Une des dernières évolutions du logiciel est la possibilité d'affecter un "fader" à un bouton de type "Scène" ou "Switch". Ce fader peut agir, suivant comment il a été programmé, sur la vitesse d'un mouvement EasyTime (fonction "speed") ou bien sur l'intensité d'un faisceau (fonction "dimmer") par exemple. Vous pouvez retrouver toutes ces fonctions dans le manuel avancé du logiciel.	

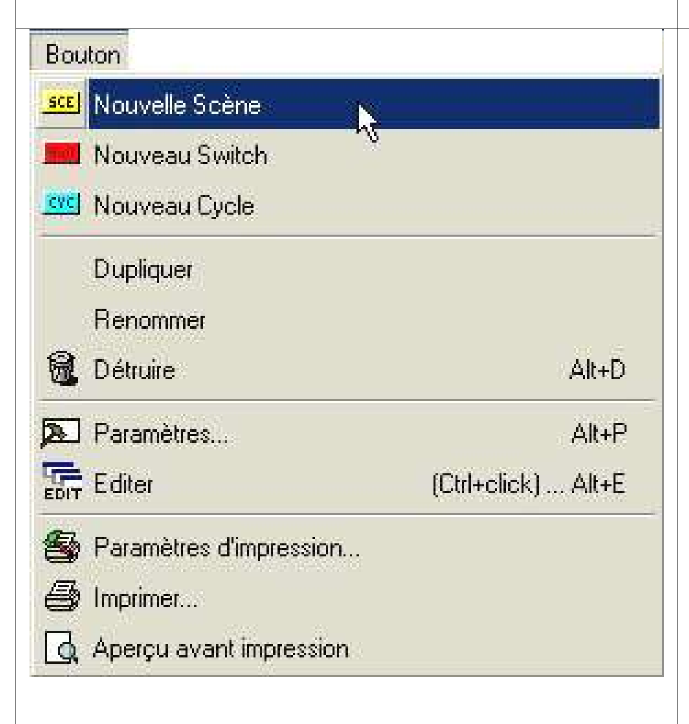


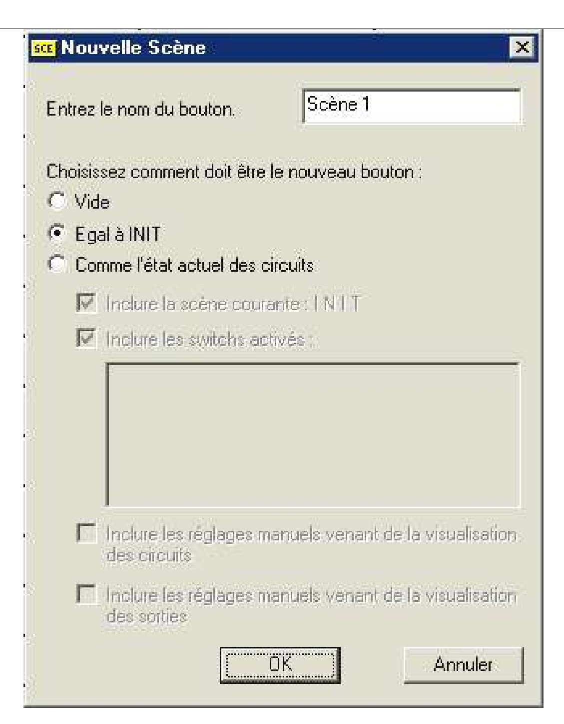
Les "Scènes"



Une nouvelle scène peut être créée à partir de trois états différents :

- vide (tous les circuits sont à 0)
- égal à INIT (les circuits auront le même état que dans la scène INIT)
- équivalent à l'état actuel des circuits. Vous pourrez inclure le contenu de la scène courante ainsi que celui des switchs activés. Dans ce cas vous pourrez aussi inclure les réglages manuels venant de la fenêtre de visualisation des circuits (ou sorties).





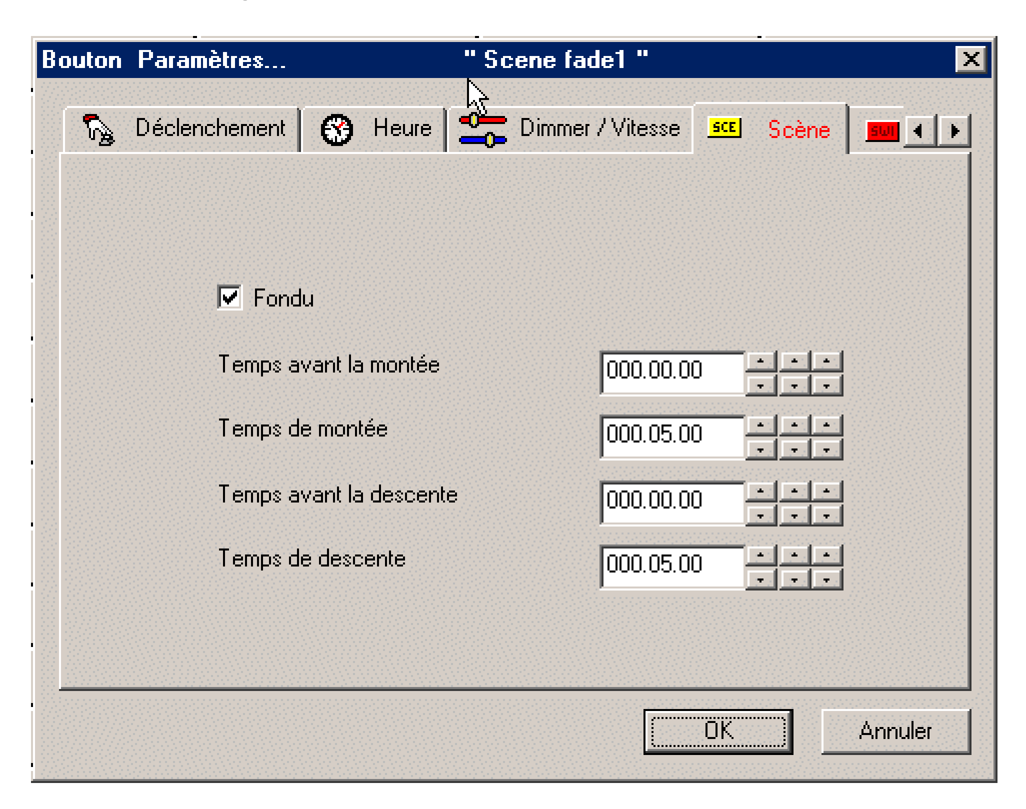
Les boutons "Scène" sont du type exclusif (un seul bouton à la fois). Le fait d'activer un bouton de type "Scène" relâchera automatiquement le précédent bouton du même type.
Les boutons de type "Scène" seront donc utilisés de préférence pour concevoir des ambiances lumineuses ou pour piloter des ensembles de projecteurs.
Vous ne pouvez pas dire à un groupe de projecteurs qu'il doit à la fois s'allumer et s'éteindre, il est donc logique que le dernier ordre donné soit prioritaire et annule tous les précédents.

Une fois programmé en "Scène", le bouton prend la couleur jaune.

Ex: *Prenons le cas du chenillard, cela n'a pas de sens de lancer plusieurs chenillards simultanés sur le même groupe de projecteurs. En revanche, il est logique de passer d'un chenillard à l'autre. D'une manière plus générale, ils vous serviront à piloter des groupes de projecteurs traditionnels et/ou asservis pour les effets complexes tels que des mouvements ou des ambiances.*

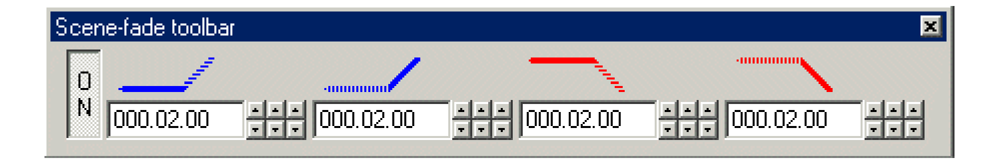
Encore une fois, rappelez-vous que vous n'êtes jamais limité par la quantité de "Scènes", de "Switchs" ou encore de "Cycles". Vous pouvez donc organiser votre travail de la meilleure manière sans avoir à vous soucier du nombre de boutons disponibles sur la console…

Il est possible d'effectuer un fondu enchaîné entre deux scènes. Pour activer le fondu sur une scène il faut cliquer sur "Paramètres…" dans le menu "Bouton", puis se rendre dans l'onglet "Scène" de la boîte de dialogue.



Il ne reste plus qu'à choisir les temps de fondu appropriés. Le logiciel propose par défaut des temps de montée et de descente de 5 s.

Il est possible de modifier les temps de fondu depuis la "barre d'outils temps de fondu" (menu "Fenêtre"). Vous pourrez ainsi accéder directement à tous les temps de fondu d'une scène sans avoir à ouvrir la boîte de dialogue "Paramètres".



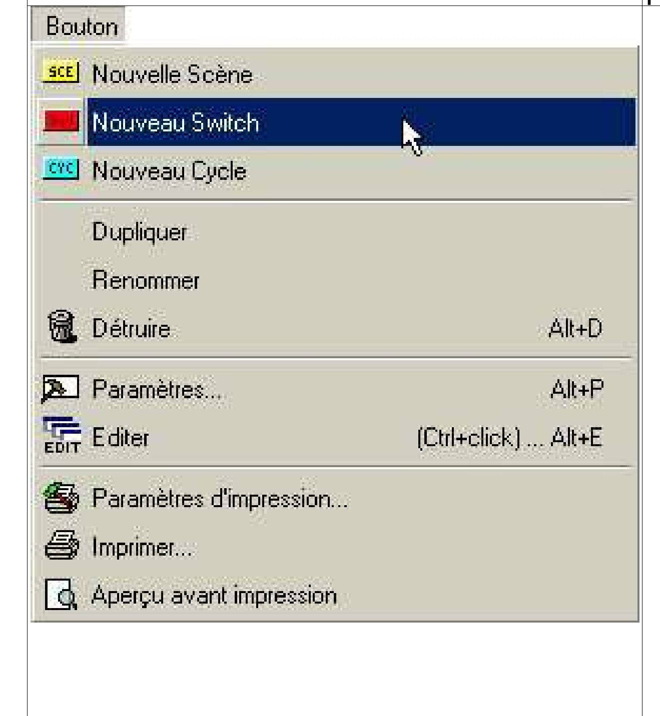
Note : Le fondu ne sera pas effectué sur les circuits programmés avec la fonction "On/Off". Par exemple, vous avez créé une scène 1 avec le circuit n°1 à 100%, vous souhaitez passer à la scène 2 (circuit 2 à 100%) en effectuant un fondu. Dans la scène 2 vous devez programmer le circuit 1 à 0% (fonction gradateur) et non à Off. Car dans ce cas, le circuit 1 passerait à 0 en "CUT" et non en suivant le temps de fondu programmé.

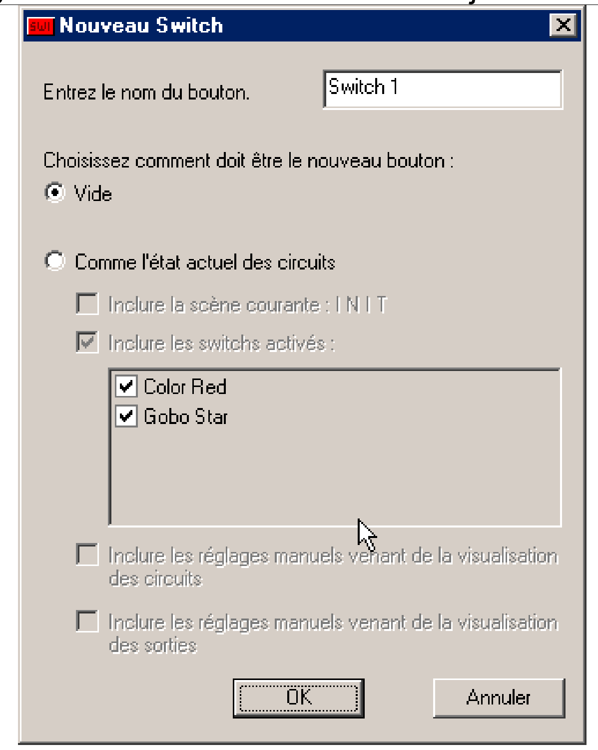


Les "Switchs"



Un nouveau switch peut être vide ou bien contenir l'état actuel des circuits de la page. Imaginons que les switchs "Color Red" et "Gobo Star" soient actifs au moment de la création du nouveau bouton, ce dernier rassemblera les programmations des deux switchs déjà activés.





Les boutons de type "Switch" fonctionnent sur le principe "Simultané ou à bascule". Plusieurs boutons de ce type peuvent donc être activés simultanément, de même il suffit de cliquer dessus pour effectuer un basculement de la position active à inactive et réciproquement. Les boutons de type "Switch" se comportent donc comme des interrupteurs montés en parallèle.
Si plusieurs boutons "Switch" sont activés simultanément et pilotent un même canal DMX (ou plusieurs canaux DMX), le dernier enclenché est prioritaire et relâche les autres.
Il existe un chapitre dans "les fonctions avancées du logiciel" qui explique en détail les priorités des "Switchs" (LTP, HTP…).

Une fois programmé en "Switch", le bouton prend la couleur rouge

Ex: *Ce n'est pas parce que vous allumez un projecteur en particulier qu'il faut obligatoirement éteindre tous les autres… Dans ce cas, il est logique d'activer un bouton "Switch" qui sera sans effet sur les autres boutons. Les boutons "Switch" vous serviront à piloter des projecteurs solo, des appareillages comme des machines à fumée, des projecteurs à effets, les circuits de couleur, gobo, iris etc…*



Glisser & Déposer

Le logiciel possède une fonctionnalité avancée issue de l'interface Windows : le glisser & déposer. Nous allons voir que cette fonction va permettre d'accélérer certaines opérations. Pour réaliser cette manipulation, il suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris sur le bouton que l'on souhaite copier, puis de déplacer le pointeur de la souris vers l'emplacement de destination tout en maintenant le bouton droit enfoncé. Nous n'avons plus qu'à relâcher le bouton droit de la souris sur l'emplacement souhaité pour la copie.

- copie d'un bouton dans un autre :

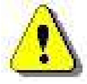
L'état des circuits du bouton source ne possédant pas la fonction "OFF" est copié sur les circuits du bouton destination. Il s'agit d'une logique LTP, l'état des circuits du bouton destination est remplacé par celui du bouton source.

- copie d'un bouton dans une case vide :

Cette opération revient à dupliquer le bouton source.

- copie d'un bouton dans une autre page :

Pour réaliser cette opération nous devons utiliser la fenêtre des pages. Nous réalisons la même opération que pour la copie d'un bouton dans un autre. Cependant nous allons relâcher le bouton dans la zone des pages afin de le copier (ou le déplacer) dans une autre page.
Nous pouvons réaliser l'opération inverse en copiant de la liste des pages vers l'écran régie. Lorsque nous relâchons le bouton le logiciel nous demande si nous voulons exécuter une copie ou un déplacement du bouton.



Lors de la copie d'un bouton dans une autre page, veillez à ce que la page de destination possède bien les mêmes circuits que la page du bouton source.

- déplacement d'un bouton dans une page (mode position spécifiée) :

Nous pouvons déplacer les boutons dans une page en les glissant sur une case vide. De même il est possible de déplacer une case vide.



Les "Cycles"

Crée un nouveau bouton cycle

Avec des projecteurs asservis (mais pas seulement), certaines séquences peuvent être très complexes en raison du nombre de circuits à prendre en compte et de la rapidité des changements. Pour obtenir des éclairages réussis, il faut bien sûr veiller à programmer les effets avec beaucoup de soin mais il faut surtout respecter une règle essentielle : décomposer les actions complexes en une succession d'actions simples.

Un bouton "Cycle" est l'outil qui va vous permettre de lier les différentes actions simples les unes aux autres pour faire un enchaînement complexe.

Un cycle est une sorte d'automate qui va appuyer sur les boutons à votre place dans l'ordre et suivant les temps préalablement enregistrés. Il peut être assimilé à une conduite pour le théâtre ou à un show pour le spectacle.

Bouton
Nouvelle Scène
Nouveau Switch
Nouveau Cycle
Dupliquer
Renommer
Détruire Alt+D
Paramètres... Alt+P
Editer (Ctrl+click) ... Alt+E
Paramètres d'impression...
Imprimer...
Aperçu avant impression

Une fois programmé en "Cycle", le bouton prend la couleur bleu.

Ex*: Imaginons que pour votre disque préféré, vous souhaitiez que les scans balaient la piste de droite à gauche puis d'avant en arrière, puis de nouveau de droite à gauche puis encore d'avant en arrière puis…*
Vous pouvez bien sûr programmer tout cela dans une seule scène. Cela va vous prendre du temps mais vous y arriverez…mais que fait-on si le vous devez modifier la durée de la séquence Vous recommencez tout depuis le début ? Vous essayez tant bien que mal de ralentir ou accélérer la cadence même si les faisceaux ne sont plus synchronisés avec le rythme.
En fait, la meilleure manière est de programmer deux "Scènes" : une pour les mouvements droite-gauche et l'autre pour les balancements avant-arrière. Chacune des deux "Scènes" se programmera en un rien de temps. Il n'y aura plus qu'à déclencher alternativement les scènes et de manière automatique avec un bouton Cycle.
En cas de modification, il vous suffit simplement de rallonger les temps de maintien des "Scènes" ou de rajouter quelques enchaînements supplémentaires !



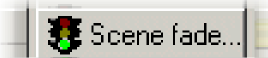
Programmer une "Scène" ou un "Switch"

Maintenant que nous avons défini le rôle des boutons, passons aux choses sérieuses…
Pour programmer un bouton, il suffit de cliquer dessus (1), puis d'activer la fonction "Editer" (2) dans le menu "Bouton". Vous avez également une icône dans la barre d'outils à votre disposition.

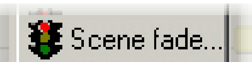
Vous accédez alors à la fenêtre de programmation de votre bouton : "Editeur".
Vous avez plusieurs outils à votre disposition. Les possibilités et les types d'outils diffèrent suivant la version du produit : la version "First Class" offre plus de possibilités, et donc d'outils, que la version "Economy class". Ces outils fonctionnent comme des modules indépendants auxquels vous avez accès en cliquant sur les onglets en haut de l'éditeur.

NB : **L'édition se fait-elle en "Aveugle" ou en "Live" ?**

- Si le bouton est actionné dans la page (bouton enfoncé), l'édition est en "Live". Vous avez alors le contrôle des projecteurs. Dans ce cas, l'icône de l'éditeur représente un "Feu vert".



- Si vous souhaitez modifier la programmation en "Aveugle", le bouton ne doit pas être actionné dans la page (bouton relâché). Dans ce cas, l'icône de l'éditeur représente un "Feu rouge".



- Shift-clic permet de sélectionner un bouton sans l'actionner. A connaître ! si vous souhaitez lancer une édition immédiatement en "Aveugle". (Shift-clic veut dire maintenir la touche shift-majuscule enfoncée tout en cliquant)
- Le passage de l'état "Live" à l'état "Aveugle", ou inversement, peut se faire directement depuis l'éditeur en cliquant sur le bouton : "Live --> Aveugle" ou "Aveugle --> Live".

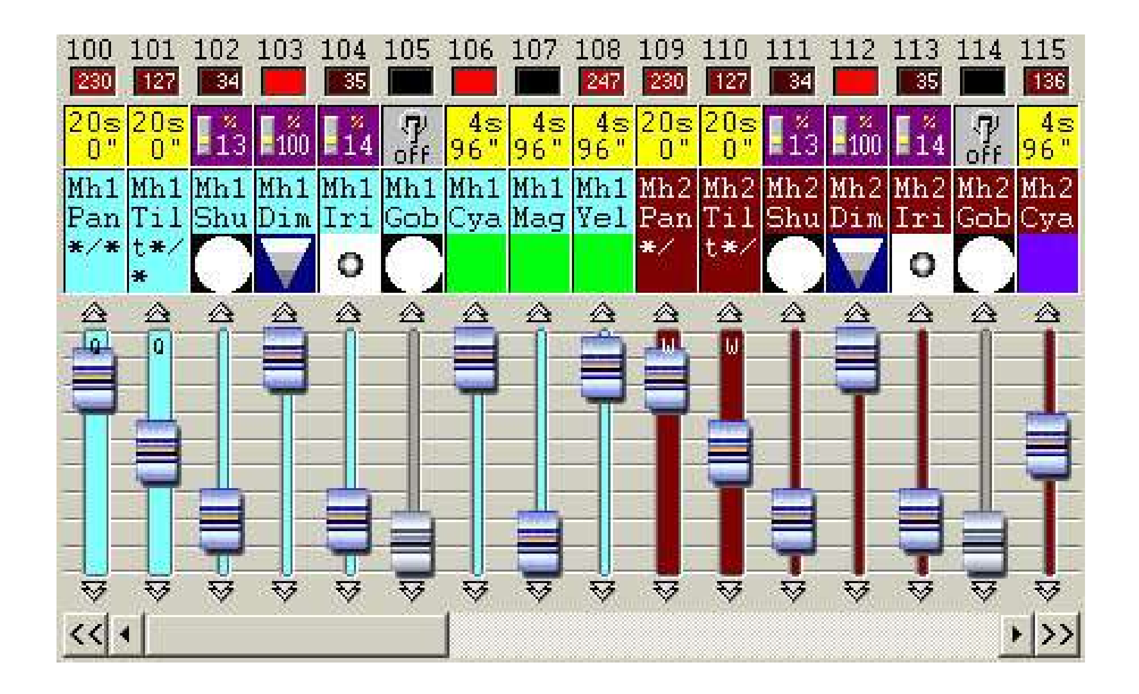




Présentation de "l'Editeur"

Dans la partie supérieure de "l'Editeur" se trouvent les différents modules. Bien sûr, vous êtes impatient de les découvrir. Le module "EasyTime" est le plus important et reste le seul véritable outil de contrôle de vos circuits dans le temps, c'est celui-ci qui est affiché en premier et qu'il faudra apprendre en priorité. Les autres modules (disponibles dans la version "First Class") vous permettent par exemple de programmer des chenillards, de faire un "follow spot" ou d'utiliser les fonctions MIDI.

Regardons maintenant bien attentivement la partie inférieure de "L'Editeur" où se trouvent, sous forme d'une fenêtre à défilement horizontal, tous les circuits accessibles sur la page active, (la page dont provient le bouton que vous êtes en train de programmer). Ces circuits sont ceux déclarés (et assignés) dans le patch de cette page…
Ce n'est donc pas la peine de vous énerver à trouver les circuits des Roboscans si vous éditez une "Scène" de la page des Mac 500…
Pour prendre des cas extrêmes, on peut dire qu'une page peut contenir au minimum 1 circuit, ou au maximum 2048 !

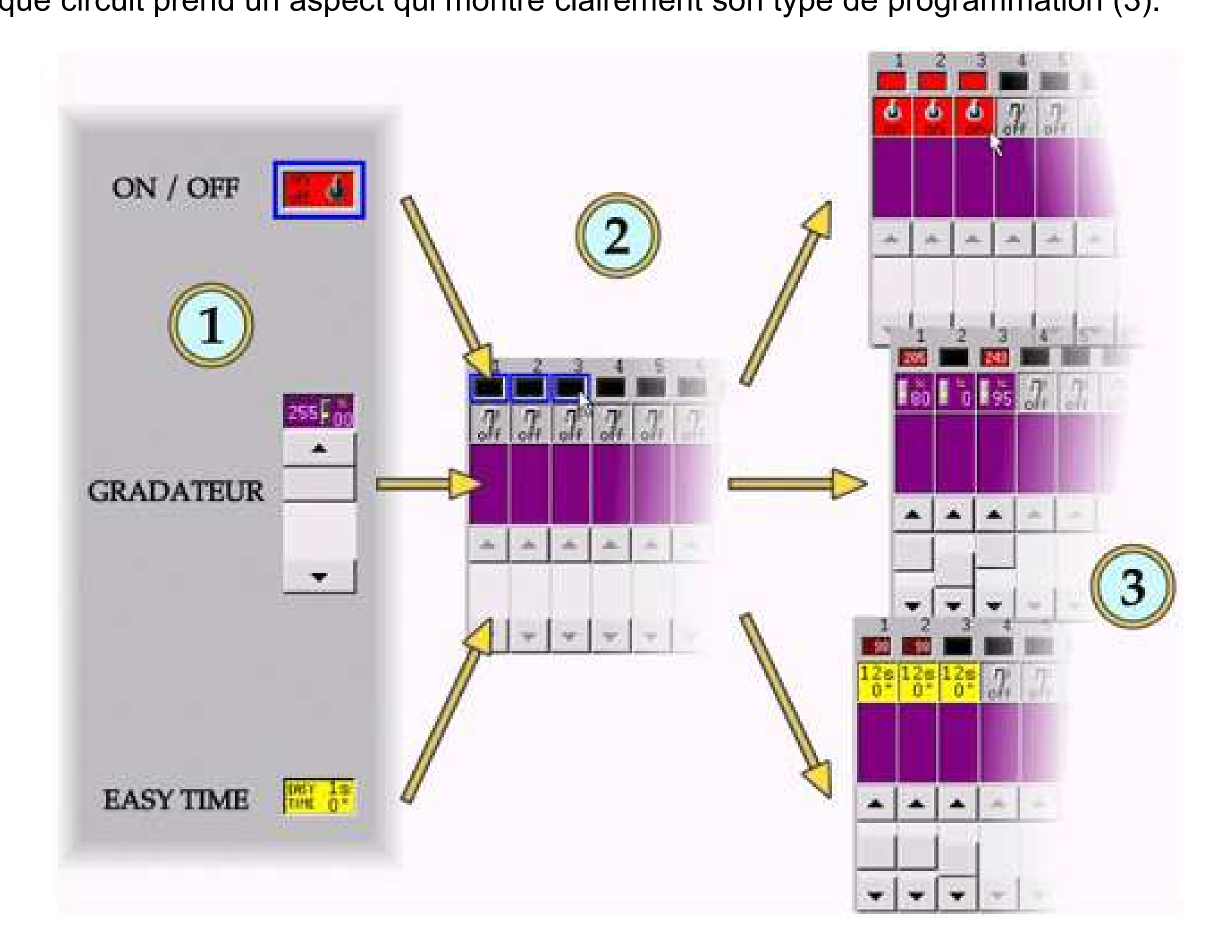


Chaque circuit est donc représenté sous forme d'un curseur, (fader), dont la position détermine l'intensité ou le niveau que vous voulez programmer. Au-dessus du curseur, se trouvent trois indicateurs de l'état du circuit. Vous serez enchanté de savoir, par exemple, que l'indicateur le plus grand va directement vous indiquer sous forme de mini icône le gobo actif ou la couleur projetée ! De même en cliquant sur cet icône avec le bouton droit, un menu déroulant s'affiche avec pour contenu l'ensemble des presets disponibles sur le canal.



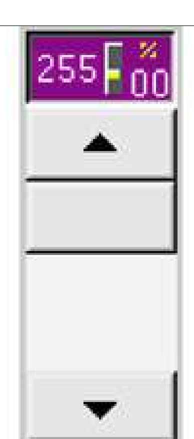
Comment utiliser l'Editeur ?

Pour utiliser l'éditeur, il faut choisir la fonction (1), puis l'appliquer aux témoins des circuits que vous souhaitez programmer (2)… Et voilà ! C'est fait ! (3)
Chaque circuit prend un aspect qui montre clairement son type de programmation (3).



En résumé, nous observons les icônes suivants :

on	Fonction "ON"
off	Fonction "OFF"
% 0	Fonction "GRADATEUR"
1s 0"	Fonction "EASY TIME"

La fonction On/Off. Elle sert à programmer un circuit en mode "ON" fixe tant que la scène est activée. On active le mode "ON" (état fixe à 100%) avec le bouton gauche de la souris. On active le mode "OFF" (état 0%) avec le bouton droit de la souris.	Quand un bouton est actif, ce dernier est entouré d'un cadre bleu  ON / OFF
La fonction gradateur. Elle sert à programmer un circuit à une valeur DMX fixe et ce, tant que la scène est activée. Par défaut cette valeur est au niveau minimum 0% mais peut bien sûr être modifiée. Par exemple, pour programmer plusieurs circuits à 50%, le plus simple est ainsi de mettre la fonction gradateur à 50% puis de cliquer sur les "témoins" des circuits choisis.	 GRADATEUR
La fonction EasyTime. Elle sert à programmer une succession d'états pour un circuit qui va automatiquement évoluer lorsque le bouton sera activé. Le module EasyTime permet de programmer (et de visualiser) le déroulement de toutes les étapes pour tous les circuits programmés en mode "EasyTime".	 EASY TIME
La fonction copier / coller. Elle sert à recopier un ou plusieurs circuits sur d'autres circuits. Si vous avez par exemple réglé avec soin une couleur ou une valeur de stroboscope, il vous suffit de la copier puis de l'appliquer aux autres appareils.	 COPIER / COLLER

NB:

- Vous pouvez affecter les circuits un par un ou en affecter toute une série d'un coup en effectuant un "cliqué-glissé" sur les témoins des circuits.
- Les fonctions "ON/OFF" et "Gradateur" permettent de programmer des états fixes. Pour programmer des variations d'intensité, de position, de couleur ou de focus sur votre bouton, il faudra impérativement affecter la fonction "EasyTime" et utiliser la feuille des temps EasyTime.
- Pour affecter les fonctions disponibles à l'intérieur des modules (racks), le principe est le même. Vous devez en premier sélectionner ce que vous voulez affecter, puis cliquez sur le(s) témoin(s) des circuits.



La fonction "On / Off"

Par défaut, lors de votre première programmation d'une "Scène" ou d'un "Switch", tous les gradateurs sont en mode "OFF". Bien sûr, vous avez compris que "OFF" voulait dire éteint et que "ON" voulait dire : allumé !

Un circuit en mode "ON" ressemble beaucoup à un circuit en mode "gradateur" à 100% ; de la même façon un circuit en mode "OFF" ressemble beaucoup à un circuit en mode "gradateur" à 0%. Cependant il y a une différence fondamentale que nous expliquerons plus bas.

Dans le cas d'un transfert entre deux "Scènes", les circuits en mode "ON" ou "OFF" basculeront d'un coup sec alors que les autres circuits vont aller progressivement à la valeur prévue.

Dans le cas d'un "Switch", les circuits en mode "OFF" seront ignorés et donc inchangés.

Ex : *Pour un spectacle ou un show sur une piste de danse, vous voulez faire un bel effet de décollage de fusée. Facile : vous utilisez des circuits en mode "ON" pour activer la machine à fumée, (à commande DMX) et les ventilateurs, (sur des relais DMX), tout en activant des gradateurs pour faire monter la lumière comme pour symboliser les flammes (avec un transfert). Le tout programmé sur une "Scène" intitulée "décollage" et c'est comme si vous y étiez…*

Résumé :	**Dans une "Scène"**	**Dans un "Switch"**
Fonction ON	Le circuit est mis à 100% immédiatement (sans transfert)	Le circuit est mis à 100%
Fonction OFF	Le circuit est mis à 0% immédiatement (sans transfert)	Le circuit est ignoré

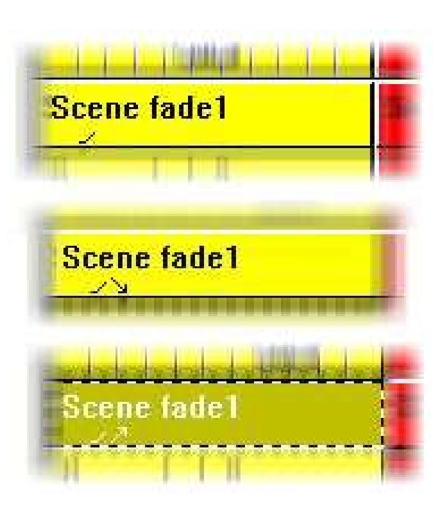
 La fonction "Gradateur"

La fonction gradateur permet de régler le niveau des circuits pour obtenir un état lumineux fixe.

Dans le cas particulier d'une "Scène" paramétrée en mode "transfert", les circuits atteindront progressivement leur valeur. Cette progression se fera suivant les temps de descente et montée indiqués dans les paramètres de transfert du bouton.

NB :

- On différencie une "Scène" paramétrée en mode "transfert" grâce à un petit icône.
- Disparition d'une scène lors d'un transfert.
- Apparition d'une scène lors d'un transfert.



Résumé des fonctions "Gradateur" et "ON/OFF" :

Résumé	**Dans une "Scène"**	**Dans un "Switch"**
Fonction Gradateur	Le circuit est mis au niveau avec un éventuel transfert (fondu)	Le circuit est mis au niveau immédiatement
Fonction ON	Le circuit est mis à 100% immédiatement (sans transfert)	Le circuit est mis à 100% immédiatement
Fonction OFF	Le circuit est mis à 0% immédiatement (sans transfert)	Le circuit est ignoré

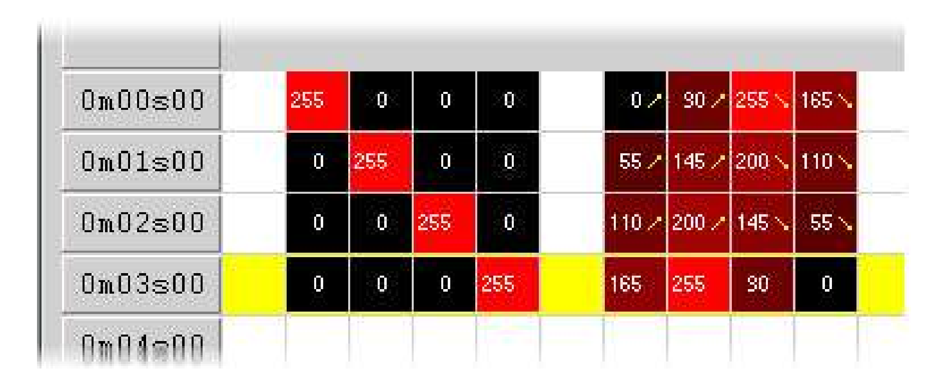
 Comment utiliser "EasyTime" ?

Le module "EasyTime" est un outil qui permet de piloter les circuits dans le temps. Chaque circuit se programme indépendamment des autres. Le module "EasyTime" a été conçu pour vous apporter le maximum de confort et de simplicité dans la programmation des "Scène" et des "Switch".

Le module "EasyTime" se présente comme un tableau (ressemblant à EXCEL) illustrant toutes les valeurs de chacun des circuits dans le temps. Les circuits sont sur l'axe horizontal et le temps qui défile, sur l'axe vertical. Nous avons nommé ce tableau la "Feuille des temps".

La "Feuille des temps" représente donc l'ensemble des évolutions de tous les circuits de la page à partir du moment où la "Scène" (ou le Switch) correspondante est activée.

Même si chaque "Scène" ou "Switch" a accès à "l'Editeur" et donc, au module "EasyTime", il est très important de bien comprendre que chaque bouton possède sa propre "Feuille des temps".

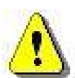


Chaque ligne exprime un instant donné depuis le moment où le bouton a été activé.
Pour rendre un temps actif, c'est à dire de visualiser ce qui va se passer à un certain temps, il suffit de positionner la feuille des temps de manière à ce que la ligne d'édition (la ligne jaune) soit positionnée sur le temps en question. C'est un peu comme une bande magnétique où il faut dérouler la bande en face de la tête de lecture (qui est fixe), pour écouter (ou enregistrer), le moment qui nous intéresse.
Quelle est la différence entre une feuille des temps et une bande magnétique ? Le nombre de pistes ! Chaque colonne de la feuille des temps représente un circuit. Sur une feuille définie pour 100 circuits DMX 512, c'est comme si vous aviez 100 bandes magnétiques !
A l'instant où l'on actionne une "Scène" ou un "Switch", la feuille des temps associée à ce bouton est lue depuis la ligne 000'00''00 jusqu'à la dernière ligne contenant une information.

Pour programmer une feuille des temps avec des variations progressives, vous pouvez bien sûr essayer de programmer les cases une par une mais ça ne paraît pas très raisonnable…
Pour vous rendre la vie plus facile, le logiciel intègre des outils très performants comme la fonction "Fade" ou les fonctions "Couper/Coller/Insérer".

Un peu de pratique…

C'est facile, ça marche tout seul, encore faut-il avoir affecté le circuit en mode "EasyTime", comme on le fait pour le mode "ON" ou le mode "Gradateur"…
Vous cliquez sur la fonction "EasyTime" et vous affectez tous les circuits que vous souhaitez piloter en "EasyTime", (avec un cliqué-glissé sur les témoins).



Il est nécessaire de positionner le curseur sur la ligne correspondant au temps total souhaité pour votre séquence EasyTime avant d'affecter la fonction sur les circuits. Par exemple, pour une séquence de 10s, nous positionnons le curseur (ligne en surbrillance jaune) sur la ligne 00m10s00 et ensuite nous affectons la fonction EasyTime.

A partir de ce moment, vous n'avez plus qu'à dérouler la feuille des temps jusqu'au moment souhaité et déterminer la valeur du circuit à ce moment précis. Et pour déterminer la valeur ? Il vous suffit de déplacer le potentiomètre ! La valeur s'affiche dans la case concernée, c'est à dire à l'intersection de la ligne jaune horizontale et de la colonne du circuit concerné.

S'il existe des cases blanches entre le dernier moment précédemment programmé et celui que vous êtes en train de programmer, alors le logiciel vous interroge sur la marche à suivre :
1. Faut-il prolonger la précédente valeur jusqu'au moment présent ?
2. Faut-il passer progressivement de l'ancienne valeur à la nouvelle ?
3. Faut-il appliquer la nouvelle valeur depuis la dernière case programmée ?

Type :

En cliquant sur le numéro d'une colonne Easy Time on ouvre le menu suivant :



Ce menu permet de modifier le type d'enchaînement entre les pas. On peut ainsi sélectionner un enchaînement suivant le tempo de la musique ou encore un enchaînement de pas à pas.

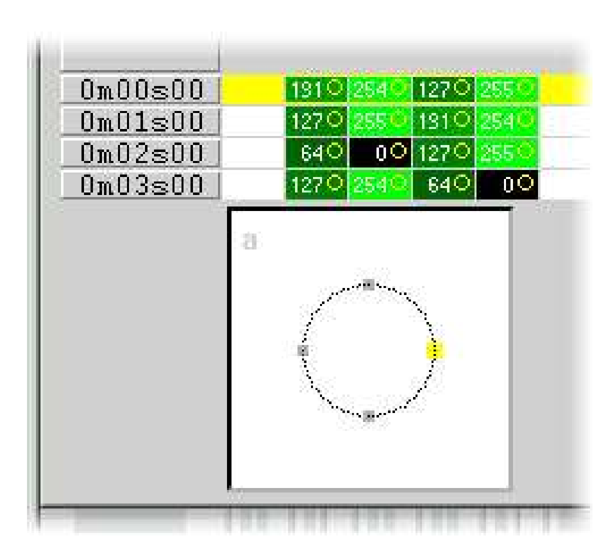
 Mouvements de projecteurs dans "Easytime"

Si vous utilisez des projecteurs asservis, le logiciel intègre des fonctions extrêmement simples et rapides pour construire des mouvements vectoriels complexes.

Le premier mouvement intéressant à réaliser est le cercle. Pour cela, cliquez avec le bouton de droite n'importe où dans la zone X/Y et choisissez dans le menu "Générer un cercle".



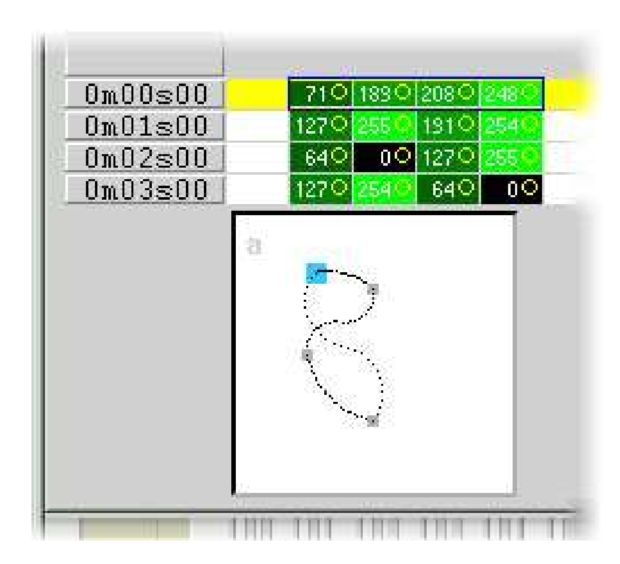
Automatiquement un cercle apparaît et EasyTime vous affiche des cellules vertes avec les valeurs X/Y des points de référence.



Par défaut, le cercle est construit à partir de 4 points. Pour déplacer un des points, plusieurs méthodes sont possibles :

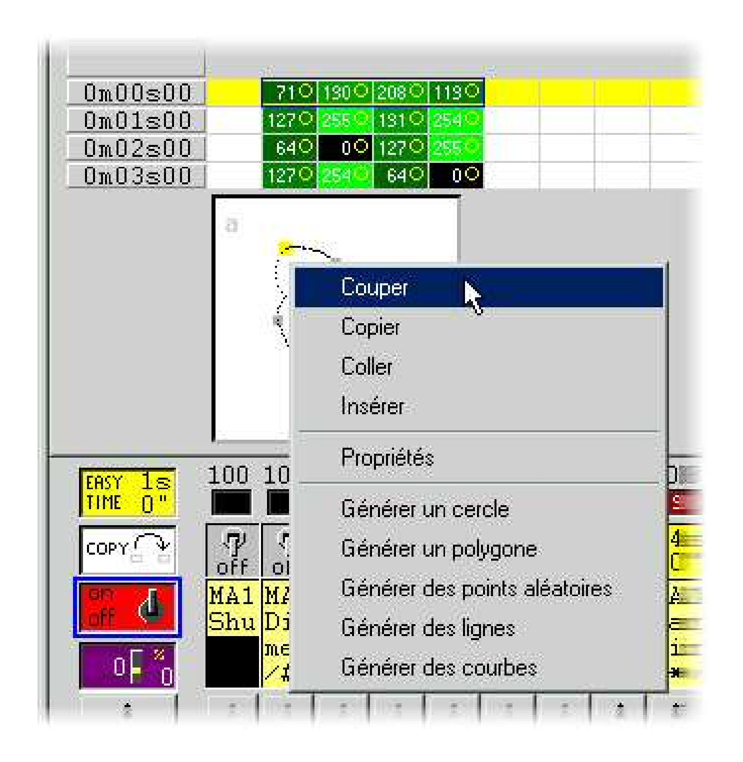
- Ajuster un des circuits X/Y avec le curseur (pas très pratique pour choisir sa position).
- Appuyez sur le raccourci clavier du projecteur tout en bougeant la souris.
- Cliquer précisément sur le point et déplacez-le avec la souris.

Première constatation, le déplacement d'un point se fait en temps réel sur le projecteur !
Deuxième constatation, le logiciel recalcule en temps réel la forme avec la meilleure courbe passant par les points de référence. C'est donc bien un mouvement vectoriel !



Pour ajouter ou supprimer un point de référence, plusieurs méthodes sont possibles :

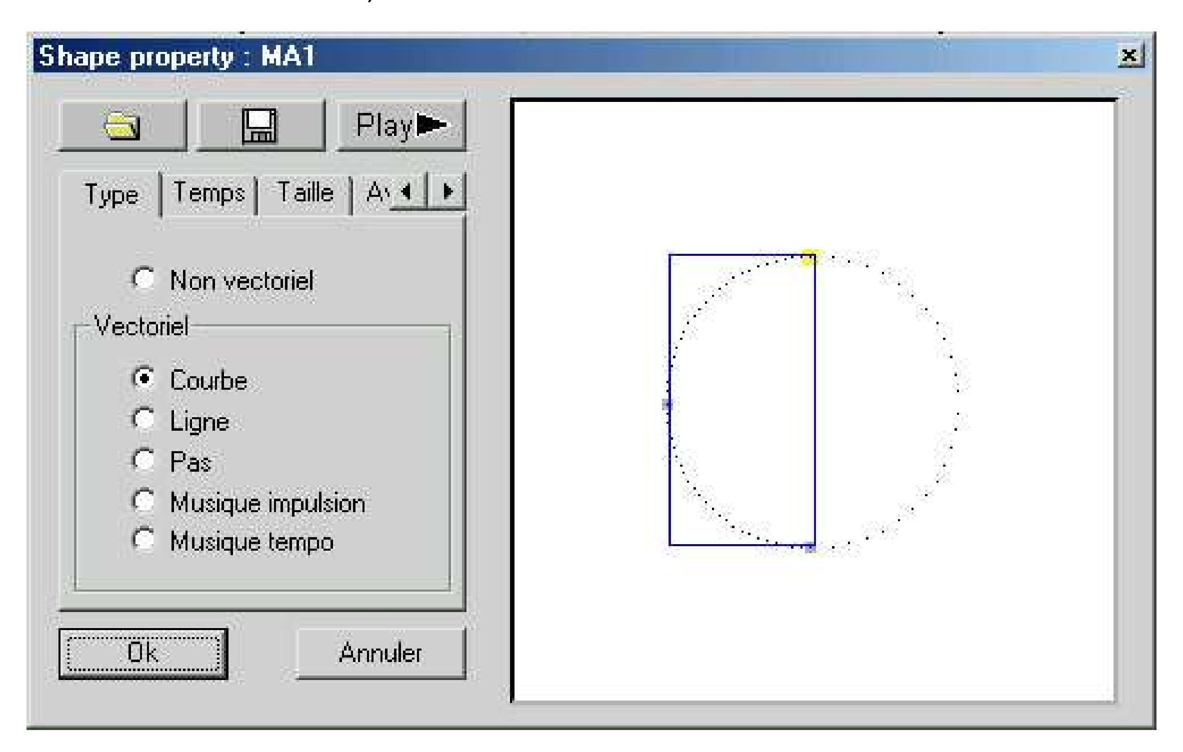
- Sélectionner dans le tableau EasyTime les cellules du point de référence (2 cellules ou 4 cellules si le projecteur possède des micro pas) puis utiliser les fonctions Couper, Copier ou Insérer.
- Cliquer précisément sur le point avec le bouton de droite et choisissez dans le menu la fonction Couper, Copier ou Insérer.



Les mouvements vectoriels peuvent être de 3 types différents :

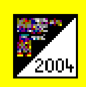
- mouvement en courbe (exemple : cercle)
- mouvement en ligne (exemple : triangle)
- mouvement en positions (passage sec d'un point à un autre)

Ces réglages se font dans la fenêtre "propriétés" où vous trouverez de nombreuses autres fonctionnalités (réglage taille en temps réel, choix de l'échelle de temps, sauvegarde et ouverture des fichiers formes…)



NB :

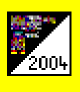
- Un circuit fonctionnant avec un mouvement vectoriel dans EasyTime se reconnaît par des cellules de couleur verte. A l'inverse, des cellules en rouge montrent que le circuit fonctionne en mode non vectoriel.
- Dans un même bouton, un projecteur ne peut avoir qu'un seul type de mouvement vectoriel (courbe ou ligne ou positions…). Toutefois, il est possible de convertir les circuits en "non vectorisé" sur lequel il est possible de modifier n'importe quelle cellule.



Les autres outils de "EasyTime"

Pour bien maîtriser "EasyTime", il nous reste à découvrir le rôle de quelques outils qui vous aideront à programmer vos feuilles des temps.
Vous trouverez en particulier les boutons "Fade", "Play" et "Loop".

Bien que ces fonctions parlent d'elles-mêmes, nous avons essayé de soigner l'ergonomie de chacune d'entre elles. C'est la raison pour laquelle il nous a semblé nécessaire d'en faire une description détaillée.



"EasyTime" : La fonction "Fade"

La fonction "Fade" permet de définir un Fondu entre deux cellules "EasyTime" en calculant des valeurs intermédiaires. Elle est utilisable seulement pour les cellules fonctionnant en mode "non vectoriel" (cellules en rouge).
Pour utiliser la fonction "Fade", il faut d'abord sélectionner le bloc de cellules (verticales) à recalculer puis, cliquer sur le bouton "Fade". Vous avez alors le choix entre deux procédés de fondu :

- soit un fondu "linéaire" qui fait une progression constante depuis la première cellule sélectionnée jusqu'à la dernière. Les cellules intermédiaires sont alors totalement recalculées.
- soit un fondu "fragmenté", qui tient compte des cellules intermédiaires ; ce procédé recalcule autant de fondus intermédiaires qu'il y a de lignes.

NB : Le fondu peut s'appliquer d'un coup à plusieurs circuits ! Pour cela, il suffit de sélectionner des cellules sur plusieurs colonnes.



"EasyTime" : La fonction "Play"

Vous pouvez bien sûr utiliser à tout moment le bouton "Play" pour visualiser le déroulement de votre programmation, (ou au contraire l'arrêter).

Lorsque vous éditez un bouton après avoir cliqué dessus, la fonction "Play" est obligatoirement active puisque le bouton est lui-même actif… Même si la programmation est courte, (voire inexistante dans le cas d'une première programmation), le bouton play est forcément actif par défaut puisque vous l'avez enclenché en activant le bouton.
Lorsque vous éditez un bouton après l'avoir sélectionné sans l'avoir enclenché (shift-clic), la fonction "Play" est obligatoirement inactive puisque le bouton est lui-même inactif…
Lorsque vous déplacez (déroulez) la feuille des temps, la fonction "Play" est automatiquement inactive : c'est normal car sinon, à chaque déplacement, la feuille se déroulerait à nouveau automatiquement jusqu'à la fin.

NB : Si vous voulez travailler sur la feuille des temps, vous devez désactiver la fonction "Play".

 "EasyTime" : La fonction "Loop"

Lorsque la fonction "LOOP" est activée, la feuille des temps est lue en boucle. Si la fonction "LOOP" est désactivée, la feuille des temps ne sera lue qu'une fois, et chaque circuit restera figé à sa dernière valeur spécifiée dans la feuille des temps.
Dans le cas où la fonction "LOOP" est activée, la feuille des temps sera lue en permanence. Cette lecture, qui recommencera depuis le début à chaque fin de programmation, durera tant que le bouton sera activé.

NB :

- Si la programmation "EasyTime" a la même durée pour tous les circuits, (ils se terminent tous sur la même ligne), alors les boucles se répéteront toujours identiques à elles-mêmes ; si à un instant donné de la feuille des temps deux circuits passent par la même valeur, alors, 2 heures (et quelques minutes ou secondes) plus tard, ils repasseront simultanément à cette valeur ; les circuits sont toujours synchrones.
- Si la programmation "EasyTime" n'a pas la même durée pour tous les circuits, (ils ne se terminent pas tous sur la même ligne), alors les boucles ne se répéteront pas au même moment ; chaque circuit va suivre sa propre évolution et recommencer sa programmation "EasyTime" indépendamment des autres circuits ; chaque circuit se comporte comme s'il avait sa propre boucle et se trouve totalement désynchronisé des autres.
- Cette fonction est extrêmement puissante ; dans le cas de circuits désynchronisés (avec des temps de programmation "EasyTime" différents), on obtient des combinaisons qui semblent aléatoires, ce type de combinaisons sera idéal pour animer des guirlandes, un plafond ou un solo de batterie.

Ex : *quatre projecteurs cachés derrière un décor dont trois avec des gélatines rouges, oranges et jaunes, chacun programmé en "EasyTime" avec des changements plus ou moins brusques et un temps de programmation différent et voilà : on jurerait qu'il y a des flammes dans le décor…*

Les "Racks"

Le logiciel propose des fonctions avancées pour l'édition de scènes ou de switchs : les "racks". Ces racks permettent de réaliser rapidement des effets de toutes sortes. Voici une présentation rapide de leurs fonctionnalités :

- EASY STEP : permet de réaliser une scène avec de simples pas
- CHENILLARD : permet de réaliser un chenillard avec vitesse variable sur 16 circuits au maximum
- SEQUENCEUR : vous avez le choix entre une multitude de séquences préprogrammées sur le nombre de circuits voulu (16 au maximum)
- ONDULEUR : permet un fondu enchaîné simple (2 à 16 circuits), possibilité de régler la vitesse et le fondu entre chaque voie
- MODULATEUR : permet de commander les circuits en fonction du son (basse, médium, aigu)
- CONTROLEUR : permet le contrôle de circuits avec la souris ou un joystick, possibilité d'enregistrer une séquence
- FOLLOW SPOT : permet de "caler" le déplacement de projecteurs esclaves sur le déplacement d'un projecteur maître (très utile pour effectuer une poursuite avec plusieurs projecteurs)
- ENTREE DMX : permet de commander des circuits à l'aide d'un appareil DMX externe (nécessite l'option DMX IN)
- MIDI : permet de commander des circuits à l'aide d'un appareil MIDI externe



Programmer un "Cycle"

Si vous êtes arrivés jusque-là dans la lecture de ce manuel, alors vous êtes déjà autonome dans la programmation de vos effets lumières… Vous savez que le logiciel fonctionne avec des boutons, que chaque bouton contient sa propre feuille des temps EasyTime. Vous êtes d'accord ? Bon…
Si vous êtes arrivés jusque-là dans la lecture de ce manuel, alors vous devriez savoir que les boutons "Scènes" sont exclusifs (un seul actif à la fois), alors que les boutons "Switchs" sont simultanés. Vous avez donc de quoi programmer un allumage de lampes, des mouvements de scans, des états fixes et pleins d'autres choses encore.
Dans l'absolu, vous pouvez même programmer un spectacle ou une prestation complète avec un seul bouton ! Ce n'est pas la meilleure méthode, mais c'est possible. Cela revient à construire un mur avec une seule brique géante plutôt qu'empiler des petites… Un conseil : décomposez ! Faites un maximum de boutons en décomposant les actions complexes en une suite d'actions simples ! Garder en tête la phrase suivante :

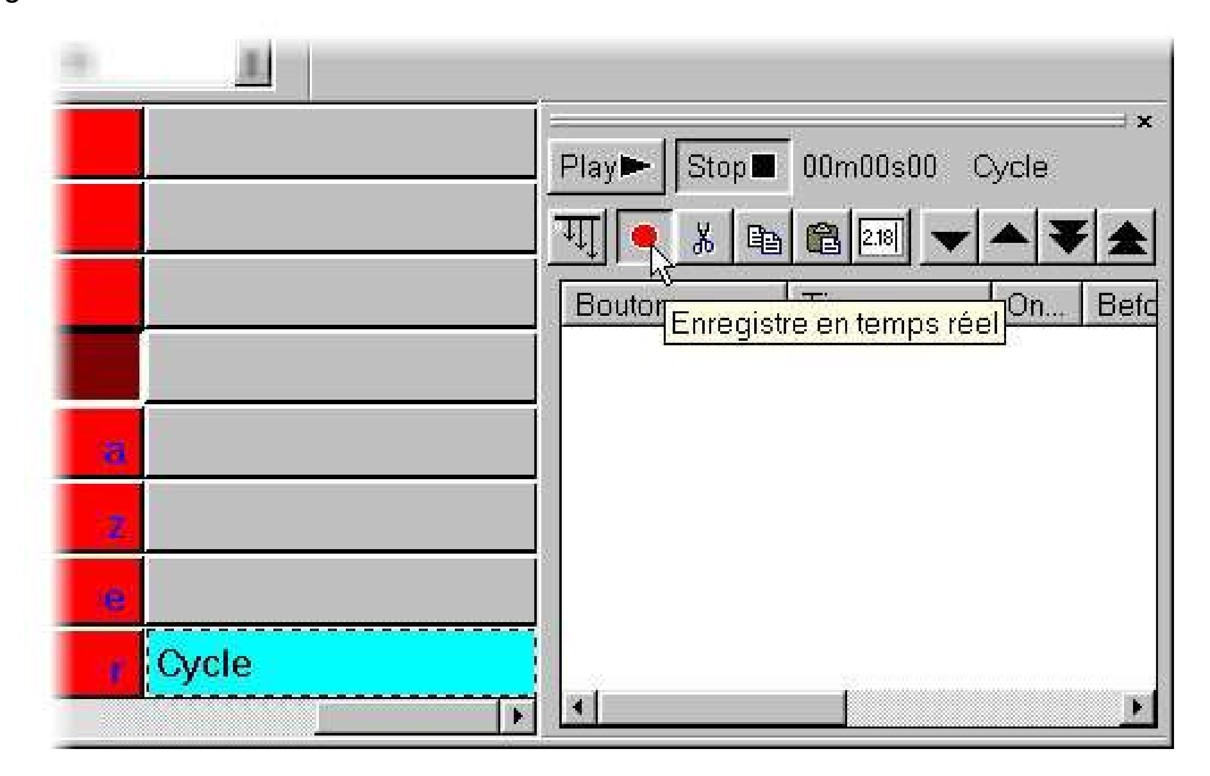
"UNE action -> UN bouton !".

Bien sûr, vous souhaiteriez enregistrer une suite d'actions… Vous aimeriez pouvoir enregistrer l'extinction progressive des PAR qui éclairent le mur du fond, l'arrivée des faisceaux au milieu de la scène, le changement de gobos et le changement de couleurs ? Pas de problèmes : c'est possible, il suffit d'utiliser un "Cycle".

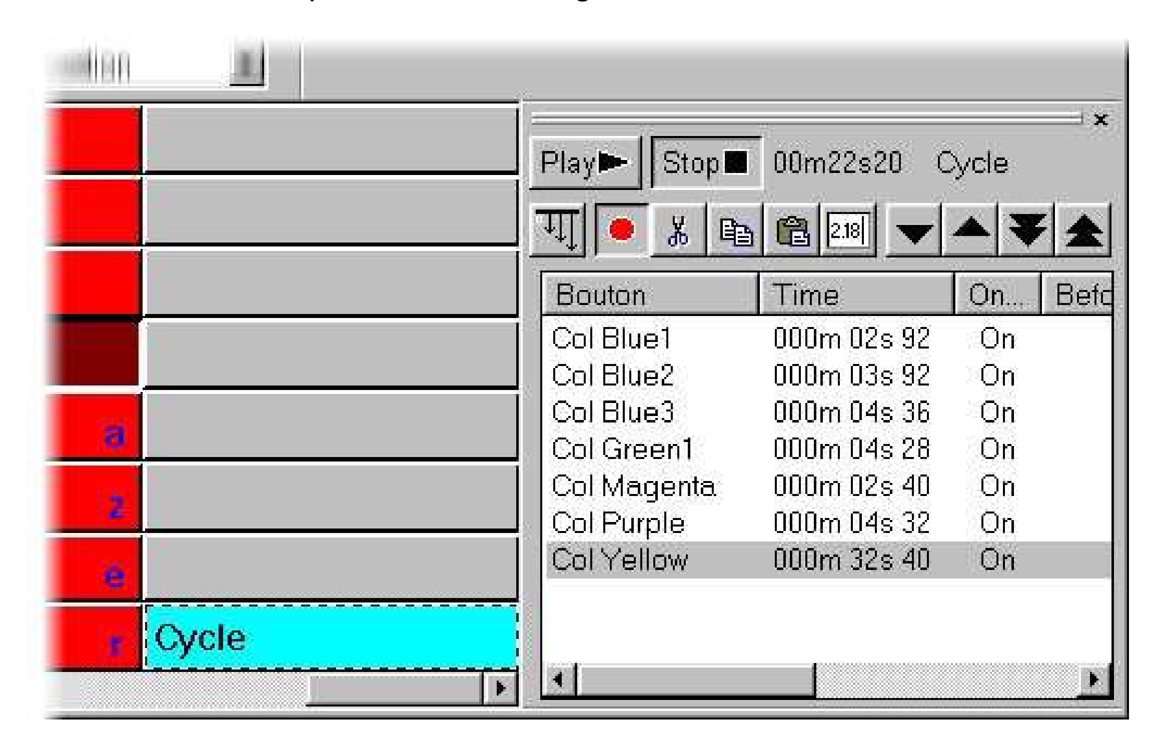


Enregistrer un "Cycle"

Un cycle s'enregistre en direct. Pour le créer, Il suffit de cliquer sur "Nouveau Cycle" et de lui donner un nom. Puis cliquez sur votre nouveau bouton "Cycle" (qui est vide) pour démarrer l'enregistrement...



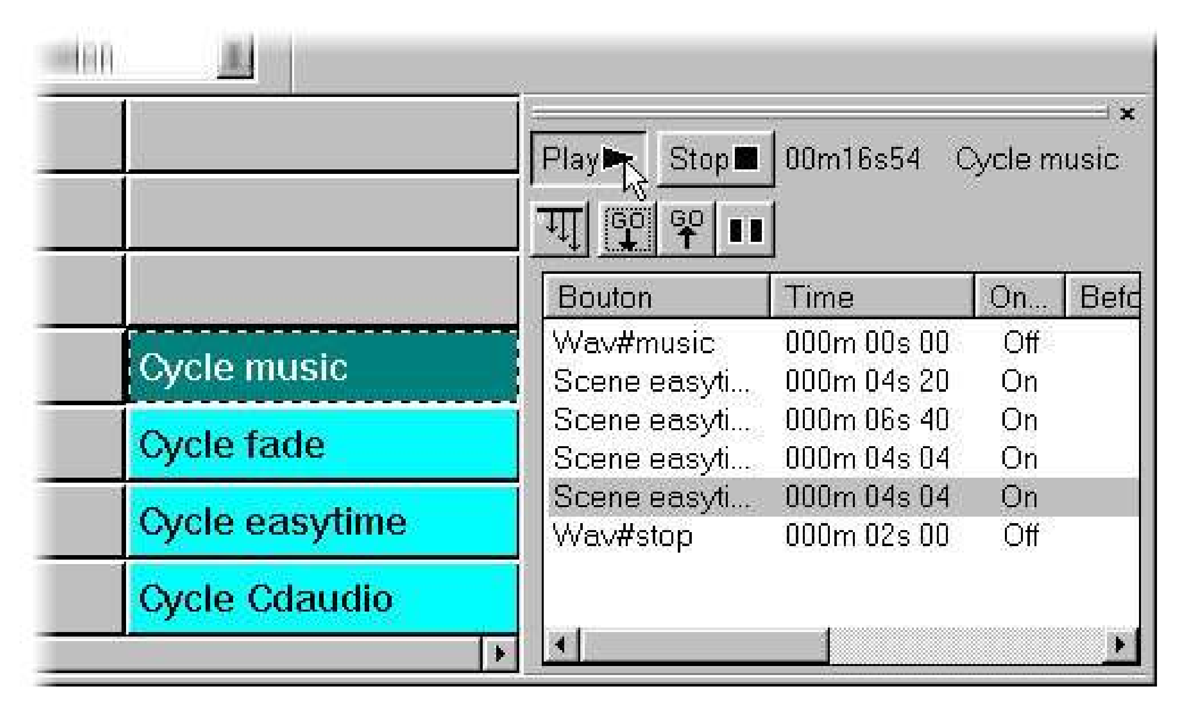
Pendant l'enregistrement, le cycle mémorise les boutons activés et les temps intermédiaires entre deux déclenchements (de boutons). Lorsque vous avez activé votre dernier bouton, n'oubliez pas d'arrêter l'enregistrement…





Restituer un "Cycle"

Pour restituer un cycle, il suffit de cliquer sur le bouton qui lui correspond… Un cycle est capable d'enregistrer le déclenchement de n'importe quel bouton : une "Scène", un "Switch" mais également un autre cycle. Vous pouvez donc programmer l'enchaînement de plusieurs cycles…



Les possibilités du logiciel sont virtuellement infinies mais bien sûr, votre ordinateur, lui, a une mémoire et un disque dur limité…



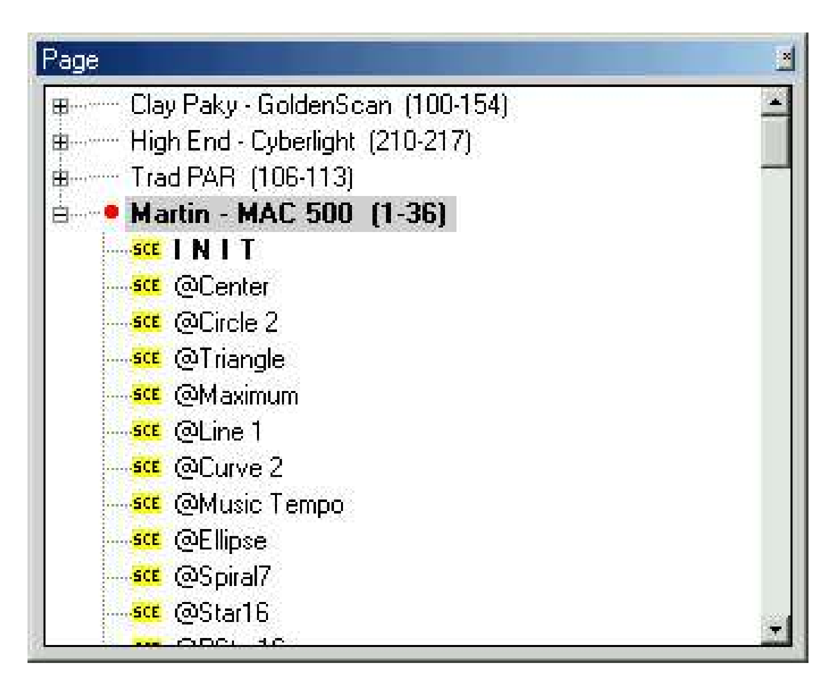
Modifier un "Cycle"

Les cycles peuvent être modifiés après leur enregistrement. C'est très pratique pour ajuster les effets. Vous pouvez par exemple laisser votre inspiration vous guider en écoutant la plage d'un CD audio et créer vos effets en direct. Vous pourrez ensuite modifier les temps un à un pour synchroniser vos effets avec les temps forts de la musique.
Pour changer les temps, il suffit de les modifier avec la fenêtre des cycles.

Le basculement de l'affichage "Temps relatif" (durée de l'effet) à "Temps absolu" (temps écoulé depuis le début du cycle) se fait en cliquant sur le titre de la colone. Vous trouverez aussi dans la barre d'outils des fonctions Couper/Copier/Coller pour modifier le contenu de votre cycle.

Si vous désirez insérer un nouveau bouton, il faut se mettre à nouveau en mode enregistrement (point rouge) et cliquez sur le bouton de votre choix.

Si le bouton souhaité est dans une autre page, il faut alors le sélectionner à partir de la fenêtre des pages.



Les "Pages"

Avez-vous peur de manquer de boutons ? Pas de problèmes, on a pensé à vous…

Dans le logiciel, vous pouvez créer un nombre illimité de "Pages". Chaque "Page" se comporte comme une console indépendante. Vous pouvez donc faire une page pour chaque type de projecteurs (projecteurs asservis, éclairage conventionnel…) ou pour chaque zone (piste, extérieur, restaurant, …).

L'indépendance des pages est une fonctionnalité importante mais quelquefois, il peut être nécessaire de synchroniser les pages entre elles, pour ceci :

- Utilisez les mêmes raccourcis clavier sur plusieurs boutons. (la touche I pour toutes les scènes INIT, la touche C pour toutes les scènes CIRCLE…).
- Construisez un cycle par page qui sera déclenché par le même événement.
- Construisez un seul cycle général qui utilise des boutons venant de toutes les pages.



Rôle d'une "Page"

Chaque page a ses boutons, bien sûr, mais aussi son patch et ses projecteurs ! Vous pouvez ainsi utiliser une page juste pour les lyres "Auto-truc" et une autre page pour programmer et piloter les scans de la marque "Scan-machin".
C'est un petit peu comme si chaque groupe de projecteur avait sa propre console ! En résumé, sur chaque page, seuls les circuits concernés (par la page) sont accessibles.

Ex: *vous avez un parc avec des MAC 500, des Cyberlight, des GoldenScans et des PAR… Créez 4 pages distinctes. Avec l'assistant cela vous prendra une dizaine de minutes, pas plus. Vous aurez alors en activant la page concernée, toute une série d'effets prêts à utiliser et adaptés au type de machine de la page !*

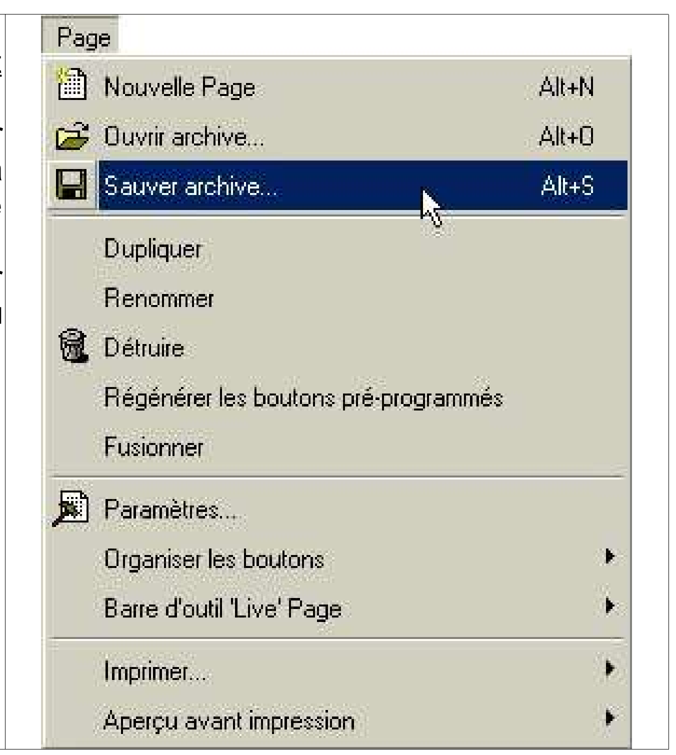




Sauvegarder et restaurer une "Page"

Une fois votre programmation terminée, il est impératif de faire une sauvegarde.
La sauvegarde se fait avec la fonction "Sauver archive..." dans le menu "Page" et consiste à créer un fichier archive (.SPA) pour chacune des pages créées.
Pour rouvrir une page, il suffit de sélectionner la fonction "Ouvrir archive..." dans le menu "Page".

Note : Les fichiers archives (.SPA) ne sont ni plus ni moins que des fichiers compressés standards, au format ZIP.

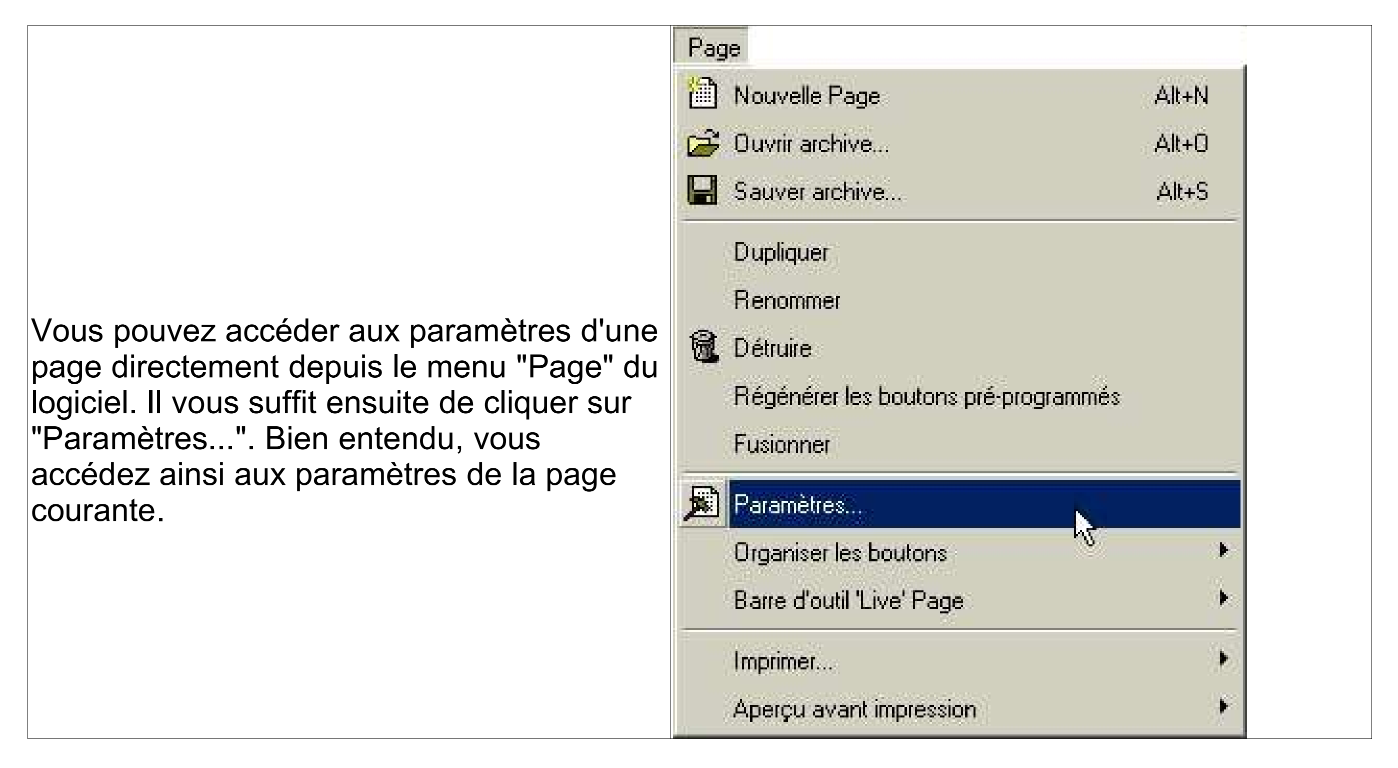


Les pages sont des documents qui peuvent être sauvegardés et rappelés de manière autonome. Bien qu'une session puisse être sauvegardée dans son ensemble (c'est à dire avec toutes les pages), vous pouvez également faire le choix de n'utiliser qu'une ou plusieurs pages d'une session, une page d'une autre et encore une autre page…
L'utilisation des parcs de projecteurs asservis devient donc assez facile avec les pages. Ça n'a l'air de rien, mais il s'agit là d'une des fonctions les plus puissantes du logiciel.
Si vous respectez notre conseil, (utiliser une page par type de projecteurs), alors vous êtes en mesure de rappeler dans une autre session une page dans laquelle vous aviez une configuration identique. Vous ne voyez pas bien l'intérêt ? Et bien imaginons que vous modifiez régulièrement votre installation ou que vous êtes un prestataire de service qui loue des structures clefs en main…
Il suffit de préparer des pages avec "3 x Mac 500 au sol", "1 x Cyberlight au plafond", "4 x GoldenScans au-dessus de la piste de danse" pour être capable d'installer une régie complète en un temps record !

Vous louez ou vous installez les projecteurs selon des groupes ou modules prédéfinis et vous rappelez vos pages correspondantes… Vous rajoutez une petite page avec les gradateurs pour les PAR qui servent à faire l'ambiance, vous vérifiez l'affectation des projecteurs asservis et des gradateurs, (ce qu'il faut faire dans tous les cas), et voilà, vous êtes prêt.

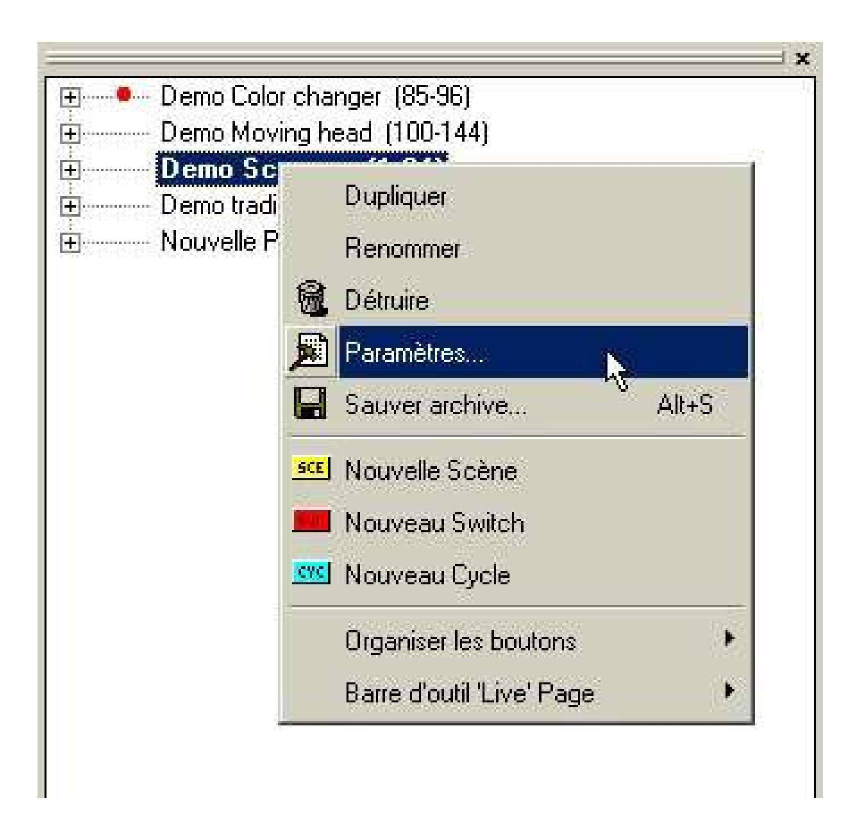


Les paramètres d'une "Page"



Vous pouvez accéder aux paramètres d'une page directement depuis le menu "Page" du logiciel. Il vous suffit ensuite de cliquer sur "Paramètres...". Bien entendu, vous accédez ainsi aux paramètres de la page courante.

Vous pouvez aussi accéder aux paramètres d'une page à l'aide d'un menu contextuel dans la zone "Liste des pages" du logiciel comme indiqué ci-dessous. Pour cela, il suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris sur la page désirée et de sélectionner ensuite "Paramètres..." dans le menu qui s'affiche.





L'onglet "Général"

Page Paramètres... " Demo Color changer "

Général | Circuits | Boutons | Synchro | Options

Nom de la page: Demo Color changer

Raccourci: None

Circuits

Premier circuit: 85 — Dernier circuit: 96

Patch vers la sortie DMX

Tous les circuits sont patchés droit.

Première sortie DMX: 597 — Dernière sortie DMX: 608

Reset du patch (Patch droit)

Offset des sorties (ce réglage permet par exemple de décaler les sorties vers une autre interface): 512

OK — Annuler

L'onglet "général" permet de modifier le nom ainsi que le nombre de circuits de la page. En outre vous pouvez réaliser un offset afin de décaler les sorties vers une autre interface. Par exemple si vous utilisez deux interfaces de 512 canaux simultanément. Vous pouvez appliquer un offset de 512 afin de décaler les sorties sur la deuxième interface.
Par défaut l'offset est nul. Le circuit 1 est donc dirigé vers la sortie 1.



L'onglet "Circuits"

L'onglet "circuits" permet de modifier les paramètres de tous les projecteurs de la page (asservi ou traditionnel). On peut ainsi modifier les paramètres suivants :

- Nom du projecteur
- Couleur du faisceau par défaut (EasyView)
- Fonctions SPEED (autorise le fonctionnement des faders de "VITESSE" sur ce circuit), FONDU (autorise la programmation d'un fondu sur ce circuit) et DIMMER (autorise le fonctionnement des faders de "DIMMER" sur ce circuit)
- Raccourcis
- Paramètres Pan/Tilt
- Patch...

L'onglet "circuits" permet aussi d'ajouter ou de supprimer un projecteur à tout moment.



L'onglet "Boutons"

Page Paramètres... " Demo Color changer "

Général | Circuits | Boutons | Synchro | Options

Défaut

Taille des boutons

Test button! Te...

30

140%

Police

Choix de la police

Centre le texte verticalement.

Icône

Affiche les icônes dans les boutons

Agrandi les icônes à la taille des boutons

OK | Annuler

L'onglet "boutons" permet de modifier les dimensions et la police des boutons d'une page. Vous pouvez à tout moment revenir aux paramètres initiaux en cliquant sur "Défaut".



L'onglet "Synchro"

Page Paramètres... " Demo Color changer "

Général | Circuits | Boutons | Synchro | Déclenchement | Options | Groupe

Disponible seulement en 'First Class'

AUDIO — Un cycle mis en pause est démarré dès la présence d'un signal AUDIO. Pour utiliser cette fonction, le paramètre AUDIO doit être réglé sur OUI dans la boite à outils.

TIME CODE IN — Un cycle peut être synchronisé avec un signal MIDI TIME CODE rentrant. Pour utiliser cette fonction, le paramètre MIDI IN doit être réglé sur OUI dans la boite à outils.

TIME CODE OUT — Le temps du cycle est envoyé vers la sortie MIDI en format MIDI TIME CODE 25 images. Pour utiliser cette fonction, le paramètre MIDI OUT doit être réglé sur OUI dans la boite à outils.

WAIT — Permet d'activer automatiquement le bouton PAUSE dès l'instant où l'on clique sur un cycle. Ceci permet de choisir un cycle sans le démarrer afin ensuite de le synchroniser par AUDIO, TIME CODE, PAUSE, PLAY, ...

OK | Annuler

L'onglet "synchro" permet d'activer ou non les différents modes de synchronisation disponibles en mode "First Class" :

- AUDIO (disponible si le module "Analyse audio" est démarré)
- TIME CODE (MTC) IN et OUT
- WAIT

 L'onglet "Déclenchement"

Dans cet onglet, nous pouvons configurer les déclenchements externes de certaines fonctions du logiciel 2004. Ces différents modes de déclenchement sont les suivants :

- Touche clavier
- Entrée DMX (nécessite l'option DMX-IN)
- Notes MIDI
- Ports (connecteur interne)

Page Paramètres... " Demo Color changer "

Général | Circuits | Boutons | Synchro | Déclenchement | Options | Groupe

Disponible seulement en 'First Class'

Reset

Nom Synchro	Touche	Entrée DMX	Midi Circuits	Midi Note	Ports
1 Démarrer le cycle appeler 'SY	Non	1	All	1	2 Box1 Ports1
2 Re-démarrer le cycle au débu	Non	2	All	2	3 Box1 Ports2
3 Fonction GO aller au bouton	Non	3	All	3	4 Box1 Ports3
4 Fonction GO BACK aller au b	Non	4	All	4	5 Box1 Ports4
5 Mettre le cycle en PAUSE	Non	5	All	5	6 Box1 Ports5
6 Joue le cycle	Non	6	All	6	7 Box1 Ports6
7 Mettre le cycle en STOP	Non	7	All	7	8 Box1 Ports7
8 synchro	Non	8	All	8	9 Box1 Ports8
Page dimmer	Non	9	All	9	12 Box2 Ports1
Page dimmer -	Non	10	All	10	13 Box2 Ports2
Page dimmer +	Non	11	All	11	14 Box2 Ports3
Page speed	Non	12	All	12	15 Box2 Ports4
Page speed -	Non	13	All	13	16 Box2 Ports5
Page speed +	Non	14	All	14	17 Box2 Ports6

ONLY Si cette case est cochée, tous les réglages ne serviront que pour le cycle s'appelant 'SYNCHRO'

Info ports

OK Annuler

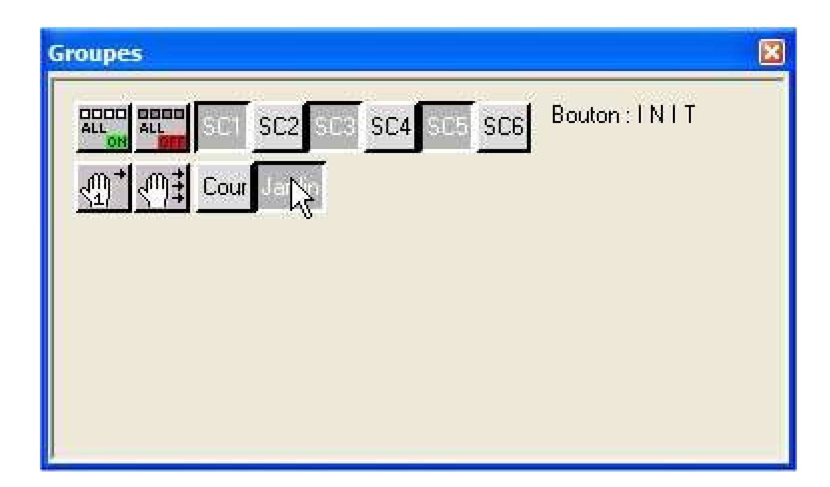
Nous pouvons paramétrer un mode de déclenchement particulier pour chaque fonction (cycles, dimmer, speed...) et ainsi rendre leur utilisation plus rapide en "Live".
Ainsi par exemple, nous pouvons déclencher la fonction "DIMMER" sur le canal DMX n°1.



Présentation des groupes

Avec ce nouvel outil, il est maintenant possible de créer des groupes de projecteurs dans une page. Vous allez ainsi pouvoir réduire considérablement le temps de programmation ainsi que le temps d'accés aux diverses fonctions de chacun de vos projecteurs pour une utilisation en LIVE.

Il est possible de programmer des groupes de projecteurs afin de simplifier leur utilisation. Par exemple, dans le cas ci-dessous nous avons créé 2 groupes de projecteurs : cour et jardin. Nous allons ainsi pouvoir affecter rapidement un effet (couleur, gobo, mouvement...) différent à chacun de nos 2 groupes.



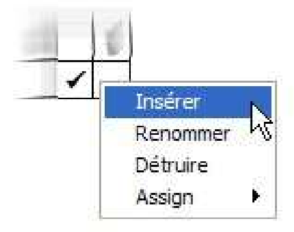
La première étape consiste donc à la programmation de nos groupes. Nous allons voir de quelle manière procéder dans le chapitre suivant.



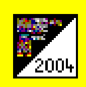
Programmation des groupes

La programmation des groupes se fait à-partir de la fenêtre ci-dessous. Pour y accéder, nous devons nous rendre dans les paramètres de la page et ensuite sélectionner l'onglet groupe. Pour rappel, l'accès aux paramètres d'une page se fait à-partir du menu "Page" du logiciel 2004.

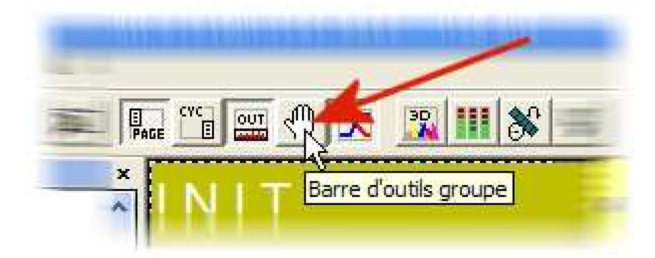
Pour créer, supprimer ou modifier un groupe, nous devons cliquer avec le bouton droit de la souris dans la zone blanche ci-dessus afin de faire apparaître le menu suivant :



Nous allons ainsi pouvoir créer un nouveau groupe, le renommer, le détruire, ainsi que lui assigner un raccourci clavier pour en faciliter l'utilisation ultérieure.

 Utilisation des groupes en Régie et dans l'Editeur

Nous pouvons afficher ou pas la barre d'outils groupes dans lécran principal (régie). Pour cela, il suffit de sélectionner "Groupes" dans le menu "Fenêtre" du logiciel 2004 ou bien cliquer sur le bouton suivant dans la barre d'outil standard :



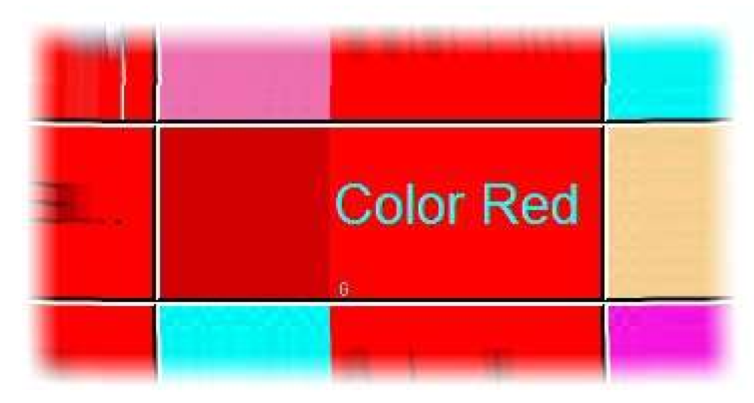
De même il est possible, d'afficher ou pas la barre d'outils groupes dans l'Editeur : menu "Affichage" puis "Barre d'outils groupes".

- **Mode Régie**

Il y a 3 modes différents pour l'utilisation des groupes. Nous passons d'un mode à l'autre avec les 2 boutons ci-dessous. Si les 2 boutons sont relachés nous sommes dans le troisième mode (mode par défaut).

Mode par défaut	Toute utilisation des groupes sera effective pour le bouton sélectionné (scènes ou switchs). Par exemple, si le switch "Color red" est enfoncé et que nous activons notre groupe "Cour" alors seul les projecteurs de ce groupe recevrons la couleur rouge.
	Dans ce cas, la fonction groupe sera appliquée sur l'action suivante et seulement sur celle-ci.
	La fonction groupe sera maintenant appliquée à toute nouvelle action jusqu'au relâchement du bouton.

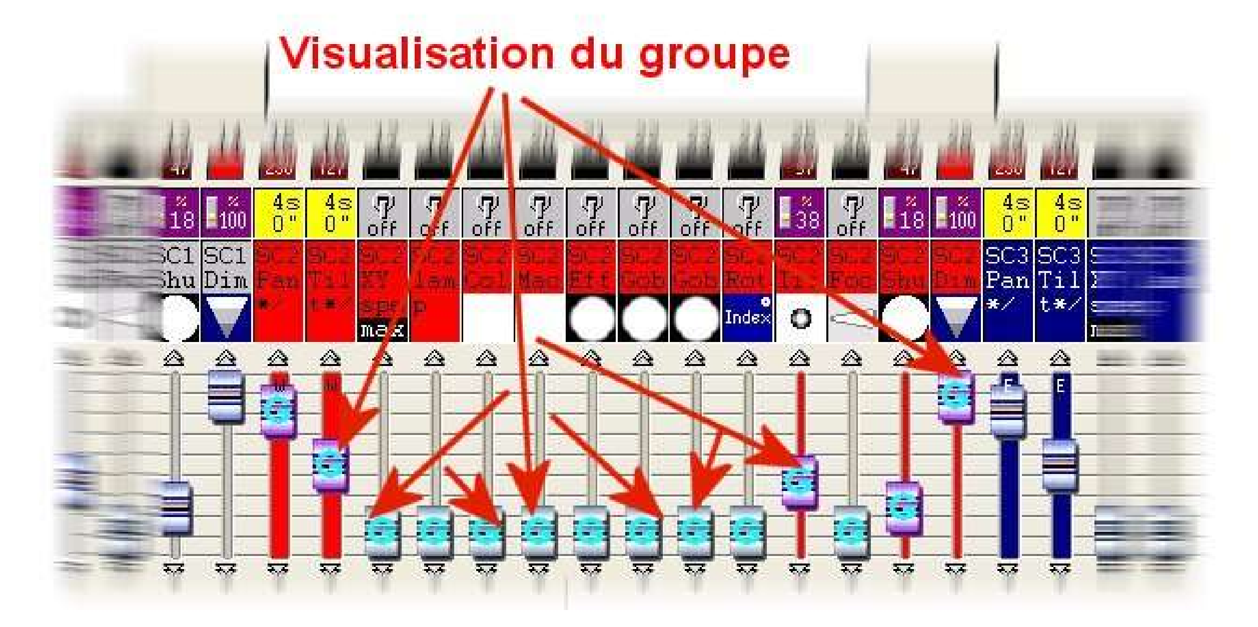
Un bouton (scène ou switch) sur lequel la fonction groupe est appliquée prends alors l'aspect suivant :



La police du bouton prends alors la couleur bleue et un petit "G" apparaît à la base de celui-ci.

- **Mode Editeur**

Ici, seuls les 2 derniers modes sont présents. Avant d'utiliser la fonction groupe, nous devons sélectionner une des deux options. Une fois le bouton de notre choix enfoncé, nous n'avons plus qu'à réaliser notre programmation sur l'un de nos projecteurs. La même programmation sera affectée à tous les projecteurs du même groupe.
Nous visualisons un projecteur appartenant au groupe sélectionné de la manière suivante :





Présentation du logiciel Easy View

Le logiciel Easy View assure la représentation en 3D et en temps réel de votre programmation. Vous pourrez ainsi visualiser les mouvements de vos projecteurs asservis, les couleurs, mais aussi la plupart des effets disponibles sur les projecteurs asservis de dernière génération : iris, strobe, dimmer, shutter... De plus vous pourrez aussi visualiser les faisceaux de projecteurs traditionnels tels que PAR, DECOUPE...

Easy View offre aussi la possibilité d'insérer des objets à-partir d'une librairie. Vous pourrez ainsi recréer votre scène ou discothèque avec des objets de type structure, mobilier... , ceci afin d'obtenir un rendu le plus réaliste possible.

Remarques : Pour obtenir une représentation satisfaisante des fonctions présentes sur vos projecteurs, les librairies associées à vos projecteurs doivent être réalisées avec le plus grand soin.



Création d'une nouvelle scène

Le logiciel offre la possibilité de charger et de sauver à volonté des configurations de scènes différentes. Ainsi, vous pourrez sauvegarder les dimensions de votre scène et la position des objets afin de les retrouver lors d'une utilisation ultérieure.

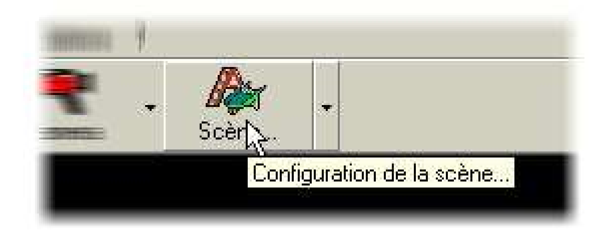


Les positions de vos projecteurs ne sont pas enregistrées dans Easy View mais dans la page correspondante du logiciel 2004. Ainsi, nous devons repositionner nos objets à chaque utilisation d'une scène différente. Pour enregistrer ces positions, le mieux est de créer de nouvelles pages pour chaque configuration de scène.



Configuration de la scène

Nous accédons aux propriétés de la scène (placement des appareils et des objets, dimensions...) en cliquant sur le bouton suivant dans la barre d'outils ou depuis le menu "Scène" "Configuration de la scène..." :





Dimensions et couleurs de la scène

Nous pouvons modifier les trois dimensions principales (largeur, hauteur et longueur) d'une scène ainsi que sa couleur. Pour modifier la couleur, nous devons désélectionner l'option "Défaut" et ensuite utiliser la fenêtre suivante :



Pour obtenir un choix de couleur plus important, nous cliquons sur le bouton "Other...".



Editeur d’objets simples

Ce nouvel outil vous permet de créer vos propres objets et ensuite des les ré-utiliser plus tard :

Vous pouvez créer 4 types d'objets différents :

- Cube
- Sphère
- Cylindre
- Tore

Vous pouvez en modifier les dimensions et ensuite les sauver au format X de Microsoft. L'option "Plat" permet de donner une dimension de 2 cm en hauteur. Vous pourrez ainsi créer rapidement un écran de forme circulaire ou rectangulaire et le réutiliser sans limite dans vos scènes futures.



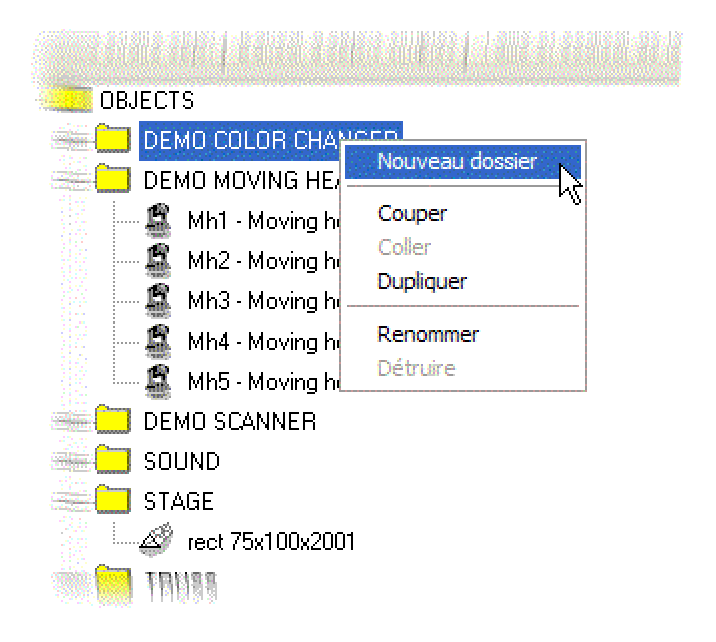
Placement des projecteurs

Cette fenêtre permet de déplacer les objets et les projecteurs un à un mais aussi en groupe grâce à la multi sélection. Six réglages différents sont disponibles : 3 déplacements sur les axes X, Y et Z (largeur, hauteur et profondeur de la scène) mais aussi trois rotations autour de ces mêmes axes. Ainsi, nous pouvons positionner nos objets comme sur notre scène. Nous pouvons aussi modifier la couleur et le degré transparence des objets des objets grâce aux boutons dédiés.

Lorsque nous sélectionnons un objet, celui-ci peut-être repéré sur la scène grâce à sa couleur de sélection : le ROUGE. Cependant, si la couleur d'un objet est le rouge celui-ci sera représenté d'une autre couleur lors de sa sélection (le VERT).

Tous les projecteurs n'étant pas conçus de la même manière, il se peut que les mouvements PAN et TILT soient inversés par rapport à la réalité. Nous pouvons résoudre ce problème en sélectionnant les options "Inverser le Pan" ou "Inverser le Tilt".

Il est désormais possible de faire des groupes d'objets et/ou de projecteurs ou encore de dupliquer un objet ou un groupe d'objets. Pour cela, vous devez cliquer dans la liste ci-dessus avec le bouton droit de la souris afin de faire apparaître le menu suivant :



Il est aussi possible de déplacer un dossier ou un (ou plusieurs) objet(s) à l'aide du "drag&drop" ou de la fonction "Couper" puis "Coller".

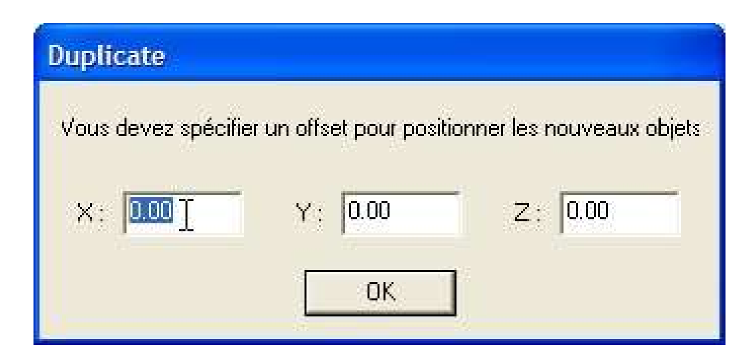
Pour renommer un objet, c'est très simple, sélectionnez-le dans la liste puis cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionnez "Renommer" dans le menu déroulant. La boîte de dialogue suivante apparaît alors, vous n'avez plus qu'à spécifier un nouveau nom pour votre objet (ou groupe d'objet).



La fonction "Dupliquer" permet d'insérer et de positionner rapidement un ou plusieurs objets. Par exemple, imaginons que vous ayez agancé un ensemble d'élément de structure en cercle. Vous souhaitez réaliser la même configuration 4 mètres plus à gauche...Que faire ? Vous gardez la possibilité de réinsérer tous les objets puis de les déplacer les uns par rapport aux autres afin d'obtenir le même agencement.

Cependant, vous pouvez sélectionner votre premier groupe d'objet (nous l'appellerons "cercle1") et cliquer avec le bouton droit afin de faire apparaître le menu "Dupliquer". La

fenêtre suivante apparaît alors :



Les objets ainsi dupliqués seront déplacés par rapport à leur position d'origine suivant les offsets que vous aurez préalablement spécifiés.

Enfin, vous pouvez désormais modifier la taille des objets insérés dans votre scène. Pour cela rien de plus simple, spécifiez simplement les nouvelles dimensions souhaitées dans les casiers "Longueur", "Largeur" et "Profondeur".



Insertion d'un objet

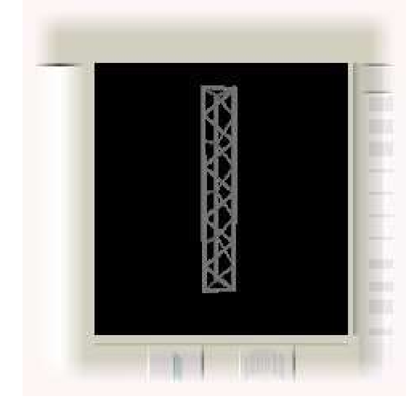
Easy View offre la possibilité d'insérer des objets sur la scène à-partir d'une librairie. On y retrouve de la structure, du mobilier, du matériel de son... Nous pouvons à tout moment ajouter ou enlever des objets de notre scène. Pour accéder à cette librairie, il suffit d'ouvrir la fenêtre suivante :

Configuration de la scène...
Nouveau/Détruire objet | Editeur d'objets simples | Taille et couleur de la scène | Propriétés des objets
Librairie d'objets
COMPUTER
DANCE FLOOR
FURNITURE
MUSIC INSTRUMEN
OTHERS
SEAT
SOUND
TEST
TRUSS
Objets dans ma scène

Nom	Fichier
hstruct1	truss\tr
hstruct2	truss\tr
hstruct3	truss\tr
vstruct1	truss\tr
vstruct2	truss\tr
vstruct3	truss\tr
vstruct4	truss\tr
big sub1(1)	sound\
big sub1(2)	sound\
rect 75x1...	others\
truss rou...	truss\tr
big cluste...	sound\
struct plat1	truss\tr
struct plat2	truss\tr
struct plat3	truss\tr
struct plat4	truss\tr
big sub1	sound\
truss rou...	truss\tr
hp cluster1	sound\
big cluste...	sound\
Tri angle ...	truss\tr
Tri angle ...	truss\tr
hp cluste...	sound\

Importer un objet 3D Studio
OK
Annuler

La liste de gauche présente les objets disponibles dans la libraire. Lorsqu'un objet est sélectionné dans la liste de gauche, il est automatiquement affiché dans la fenêtre de visualisation au centre de la boîte dialogue. Ainsi, nous pouvons avoir un aperçu de notre objet avant de l'insérer comme ci-dessous :



Une fois l'objet trouvé, il suffit de cliquer sur le bouton suivant pour l'insérer dans la scène :



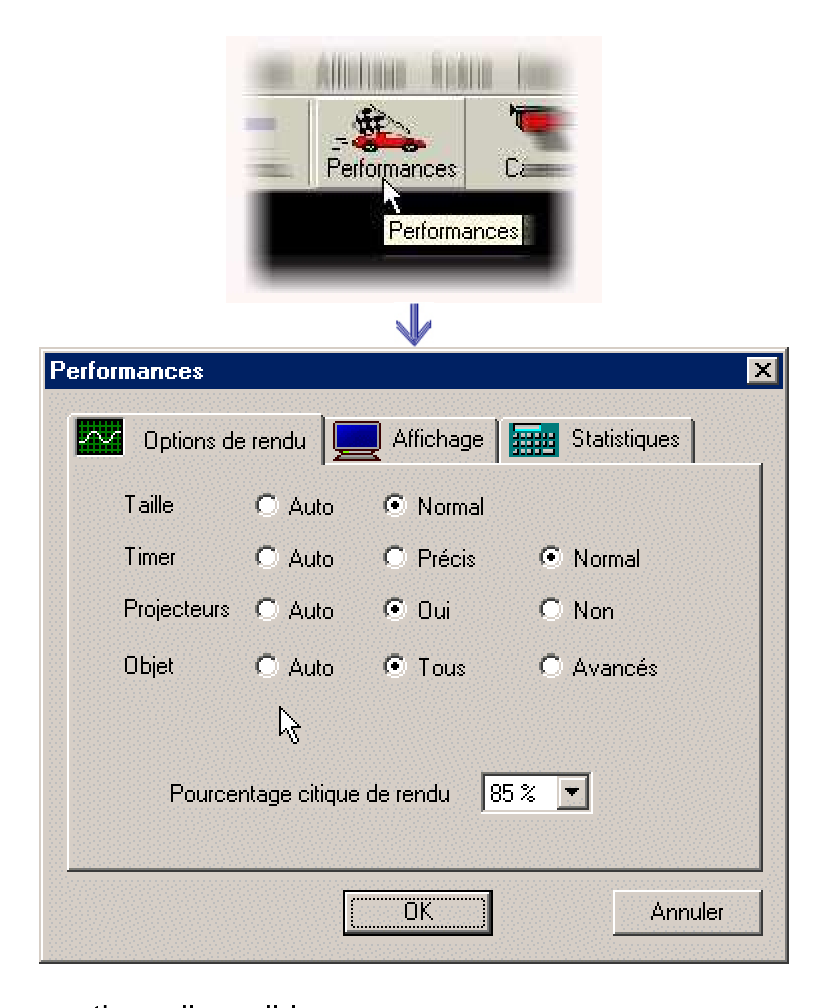
Nous n'aurons ensuite plus qu'à modifier l'emplacement de notre objet en nous rendant dans l'onglet "Propriétés des objets". Pour retirer un objet de la scène, il suffit de le sélectionner dans la liste de droite ("Objets dans ma scène") puis de cliquer sur le bouton suivant :





Les options de rendu

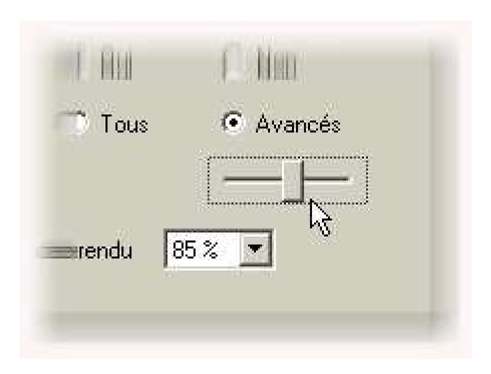
Easy View permet de modifier les options de rendu afin de s'adapter aux performances des ordinateurs. En effet, la qualité de rendu ainsi que la fluidité du programme dépendent entièrement des performances de votre ordinateur et en particulier de celles de sa carte graphique. Si nous utilisons un ordinateur aux performances limités, il est possible d'augmenter la fluidité du logiciel en modifiant certaines options. Pour cela, nous devons nous rendre dans la fenêtre "Performances" en cliquant sur le bouton du même nom dans la barre d'outils :



Nous avons plusieurs options disponibles :

- Taille : ce paramètre permet d'autoriser la réduction automatique de la fenêtre Easy View lorsque le niveau de rendu dépasse le seuil critique spécifié plus bas. Lorsque ce paramètre est sur "Auto", l'option est validé. Nous devons sélectionner "Normal" pour désactiver cette option.
- Timer : le timer est l'horloge interne du logiciel. Lorsque le logiciel fonctionne avec un timer précis, il se peut que les autres applications soient fortement ralenties. Cette option est à proscrire dans le cas d'une utilisation d'un ordianteur aux performances limités car le logiciel de contrôle pourait être ralenti. En fonctionnement "Auto", c'est le pourcentage de rendu qui détermine le passage de timer précis à normal et inversement.

- Projecteurs : ici, nous pouvons autoriser ou pas le dessin des projecteurs (partie physique), le faisceau restant bien entendu visible. Si nous choisissons "Auto", c'est encore une fois le pourcentage de rendu qui autorisera ou pas le dessin. Objet : nous pouvons choisir le type d'objet à dessiner. Pour cela il suffit de sélectionner l'option "Avancés" ; ainsi nous pouvons choisir le type d'objet visible grâce au curseur qui apparaît. Ce curseur permet d'afficher les objets du moins complexe (curseur à gauche) au plus consommateur de ressources (curseur à droite).



Si nous sélectionnons l'option "Auto", c'est le logiciel qui va déterminer quels sont les objets à dessiner en fonction du niveau de rendu.

Pourcentage critique de rendu : cette valeur représente le niveau "d'engorgement" du logiciel. Pour simplifier, disons que plus cette valeur est haute, plus le logiciel consomme des ressources. Il va de soit qu'un ordinateur performant acceptera un niveau de rendu plus important qu'un ordinateur aux performances limitées. Cette valeur correspond au seuil où les parmètres de rendu sur "Auto" basculeront à des niveaux de rendu plus faible ou plus important suivant le cas. Vous pouvez apprécier le pourcentage de rendu de votre ordinateur en vous rendant dans l'onglet "Statistiques" de cette même fenêtre.



Logiciel Easy Stand Alone

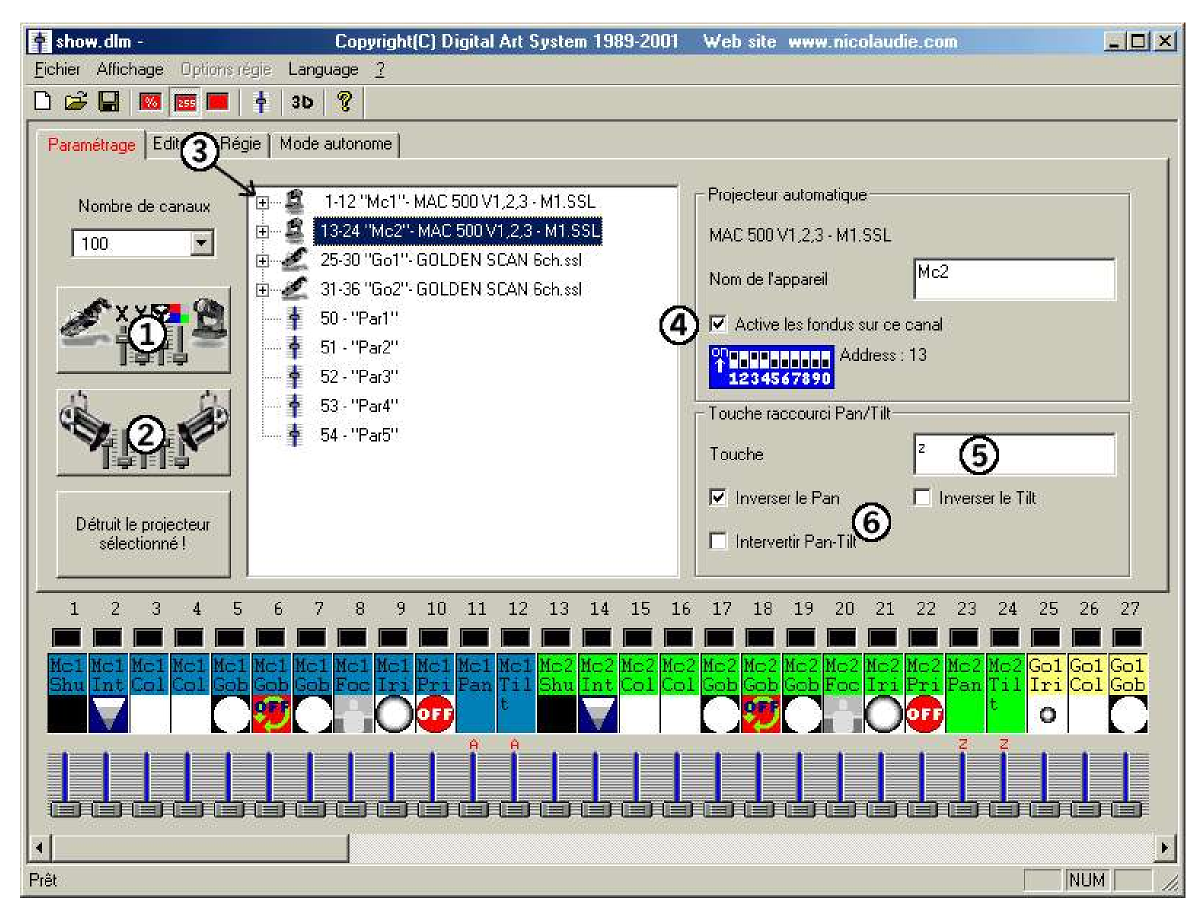
Le logiciel de contrôle d'éclairage conçu pour les applications simples.

Ce logiciel a été conçu pour les utilisateurs recherchant avant tout une simplicité totale. Le logiciel a été réduit au minimum pour offrir une convivialité absolue. Grâce à son mode autonome, il saura même séduire les utilisateurs préférant fonctionner sans ordinateur. Avec sa simplicité d'utilisation et son prix très compétitif, il offre d'énormes avantages et ouvre ainsi la porte à de nombreuses applications...



Etape1 - Configuration des circuits !

En quelques clics de souris, vous allez configurer vos circuits d'éclairage (traditionnels, scans, lyres...). Le logiciel utilise la librairie des projecteurs asservis de type SSL (Sunlite ScanLibrary) qui représente le meilleur choix actuel et une garantie d'évolution pour les prochaines années. Avec l'éditeur ScanLibrary inclus, la création de votre propre librairie ne prendra que quelques minutes.



1. Cliquez ici pour insérer des projecteurs asservis. (SCAN, LYRE, CHANGEUR,…) Après avoir choisi votre projecteur à partir de notre librairie, une boite de dialogue apparaît et vous demande de saisir plusieurs informations :

- l'adresse DMX de départ de vos projecteurs asservis.
- le nombre de projecteurs.
- les raccourcis clavier servant à déplacer le faisceau du projecteur (pan/tilt). Par défaut, le logiciel vous propose les touches disponibles dans l'ordre du clavier : A Z E R T Y …..
- le numéro d'index. Par défaut, le logiciel vous propose " 1 ". Dans ce cas, le premier projecteur aura le numéro 1, le deuxième le numéro 2, etc…

2. Cliquez ici pour insérer des projecteurs traditionnels (PAR, STROB, …). Une boite de dialogue apparaît alors et vous demande de saisir plusieurs informations :

- l'adresse DMX de départ de vos projecteurs traditionnels.
- le nombre de projecteurs.
- le nom qu'il faut donner à vos projecteurs (exemple : PAR)
- le numéro d'index. Par défaut, le casier est vide, alors les projecteurs n'auront pas de numéro. Si vous rentrez " 1 ", vous obtiendrez par exemple, PAR1, PAR2, PAR3 …

3. Accès aux circuits d'un projecteur asservi
Cliquez ici pour afficher ou non les circuits d'un projecteur asservi.

4. Désactivation de la fonction " Fondu "
Par défaut, le logiciel active la fonction " Fondu " sur tous les circuits. Une coche permet de désactiver cette fonction. Pour effectuer ce réglage, n'oubliez pas de sélectionner préalablement le circuit voulu.

5. Raccourcis clavier pour régler le niveau des circuits
Il est possible d'assigner des touches clavier à des circuits. Ceci afin de pouvoir régler le niveau en déplaçant la souris tout en appuyant sur la touche. Sachez qu'il est même possible d'affecter la même touche à plusieurs circuits, ou plusieurs touches différentes au même circuit. En résumé, cela permet de régler par exemple les projecteurs individuellement, en groupe ou tous ensemble.

6. Réglage sur les fonctions Pan/Tilt d'un projecteur asservi
Si vous observez que le déplacement du projecteur est inversé par rapport à celui de la souris, vous pouvez inverser le circuit " Pan ", inverser le circuit " Tilt " ou même intervertir " Pan/Tilt ". Pour faire ce réglage, n'oubliez pas de sélectionner préalablement le projecteur asservi voulu.

Etape 2 - Construction des scènes !

La création des scènes se fait naturellement et simplement. Dans chaque scène, le logiciel vous permet de programmer un certain nombre de pas, chaque pas ayant un temps de fondu et un temps d'attente paramétrable. En enchaînant plusieurs pas, vous construirez alors une scène dynamique, vous pourrez même régler le nombre de boucles et le passage automatique à la scène suivante.

Structure d'un " spectacle "

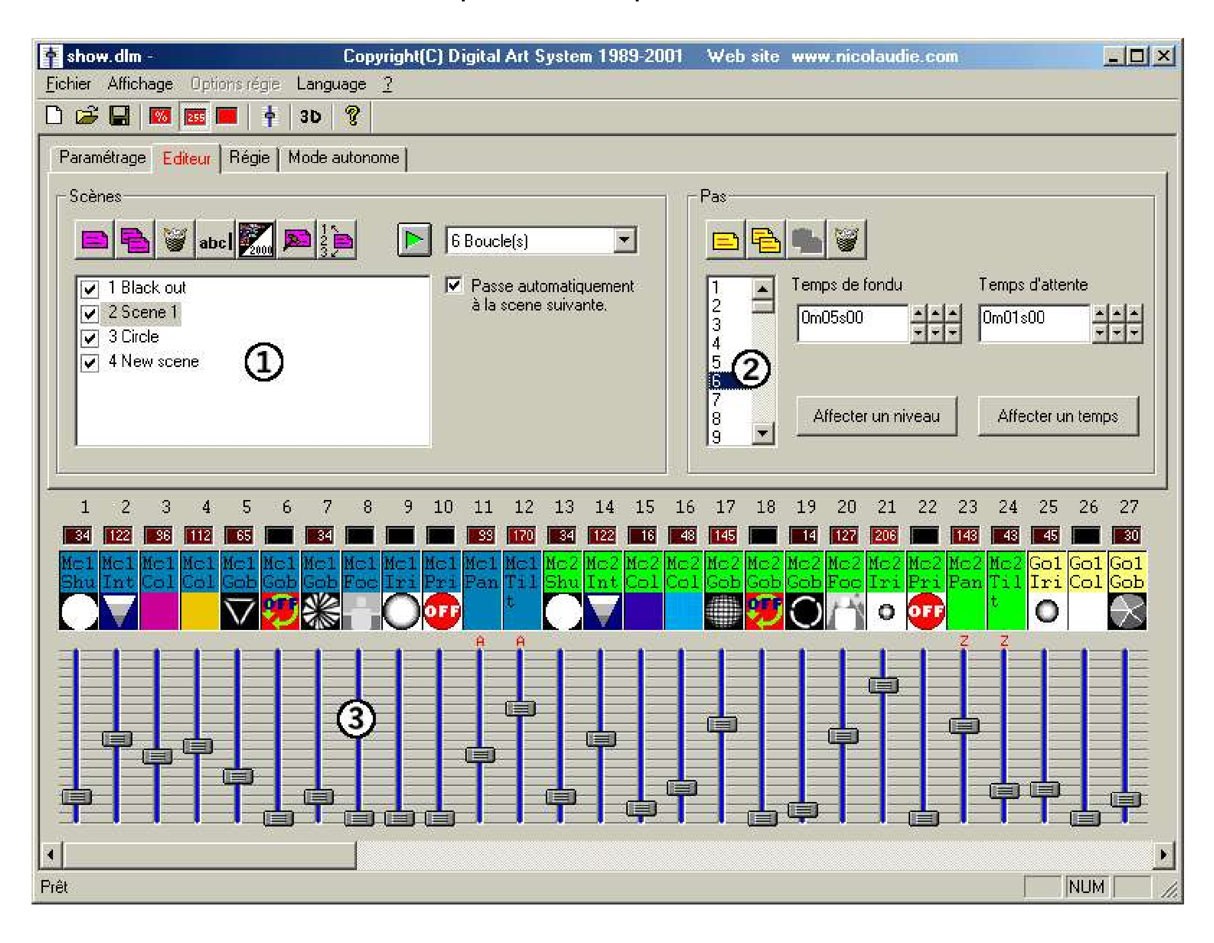
- Un spectacle contient jusqu'à 255 scènes au maximum.
- Chaque scène contient jusqu'à 1000 pas au maximum.
- Chaque pas est pourvu d'un temps de fondu et d'un temps d'attente pouvant aller de 0 à 43 minutes, avec une précision de 4 centièmes de seconde.

Et bien sûr, le nombre de spectacles est illimité car il suffit d'enregistrer chaque " spectacle " dans un document différent (Myshow.dlm, Show23.dlm…)

Construction des scènes

Chaque scène contient un certain nombre de pas qui vont s'enchaîner dans le temps les uns après les autres. Chaque pas représente un état sur tous les circuits, auquel sont associés un temps de fondu et un temps d'attente. Par exemple :

- si vous désirez faire un mouvement de triangle avec vos projecteurs asservis, il vous faudra utiliser 3 pas et bien spécifier le temps de fondu de chaque pas.
- si vous désirez faire une scène statique, un seul pas suffit.



1. La zone des scènes
Dans cette zone, une liste vous affiche l'ensemble de vos scènes. Grâce à la barre d'outils, vous pouvez dans l'ordre :

- créer une nouvelle scène
- copier une scène
- détruire une scène
- renommer une scène
- importer une scène venant du logiciel 2000
- affecter une touche clavier ou un port extérieur à une scène
- changer la position d'une scène
- jouer une scène en temps réel

Par défaut les scènes bouclent toujours. Vous pouvez éventuellement spécifier un nombre de boucles, et dans ce cas, décider oui ou non du passage automatique à la scène suivante.

2. La zone des pas
Dans cette zone, une liste vous affiche l'ensemble des pas disponibles dans la scène sélectionnée. Les fonctions de la barre d'outils sont dans l'ordre :

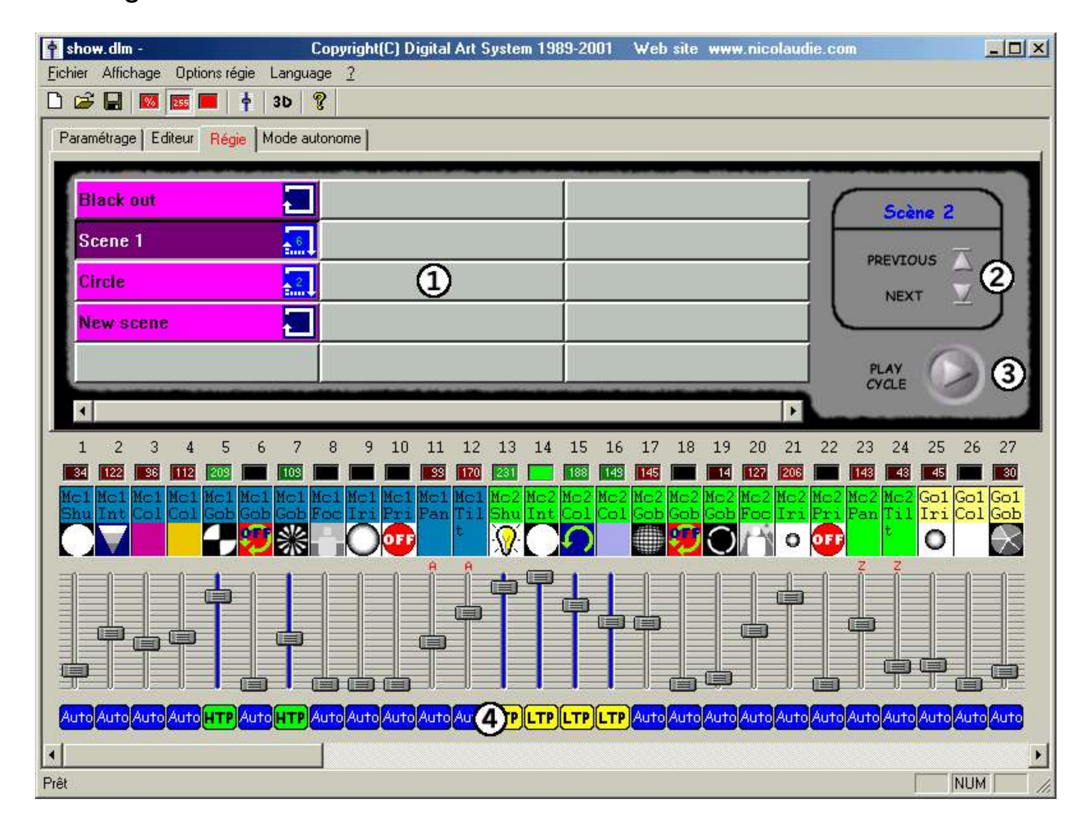
- créer un nouveau pas
- copier le pas courant
- coller sur le pas courant
- détruire un pas

3. La zone des circuits
Plusieurs méthodes sont possibles pour régler le niveau de vos circuits :

- déplacez avec la souris le potentiomètre du circuit
- si le circuit possède un raccourci clavier, appuyez sur la touche et bougez la souris
- si le circuit possède des presets (ex : gobos, couleurs…), cliquez avec le bouton de droite de la souris sur le nom du circuit afin de choisir dans un menu.
- réglez plusieurs circuits en même temps avec le bouton " affecter un niveau "
- utilisez les fonctions copier/coller de la zone des pas.

Etape 3 - Utilisation en live avec ordinateur

Si vous avez choisi de contrôler vos lumières avec ordinateur, vous pouvez alors déclencher les scènes avec la souris ou avec les touches du clavier tout en visualisant l'état des circuits. A tout moment, vous avez la possibilité de prendre le contrôle manuel (en HTP ou LTP) de certains circuits en agissant directement sur les curseurs.



1. La zone des boutons

Chaque bouton représente une " scène " que vous pouvez activer avec la souris. Si le bouton est enfoncé, cela signifie que la scène est activée. Chaque bouton sert aussi à visualiser le nombre de boucles et les déclenchements possibles (touche clavier ou entrée port).

2. Les fonctions " PREVIOUS " et " NEXT "

En cliquant ici, vous pouvez déclencher la scène précédente ou la scène suivante en fonction de l'ordre défini dans l'éditeur.

3. La fonction " PLAY CYCLE "

En cliquant ici, vous pouvez activer le mode " CYCLE " qui permet d'enchaîner automatiquement chaque scène avec la scène suivante. Bien sûr, ce mode est utilisable seulement avec les scènes ayant la propriété "passe automatiquement à la scène suivante".

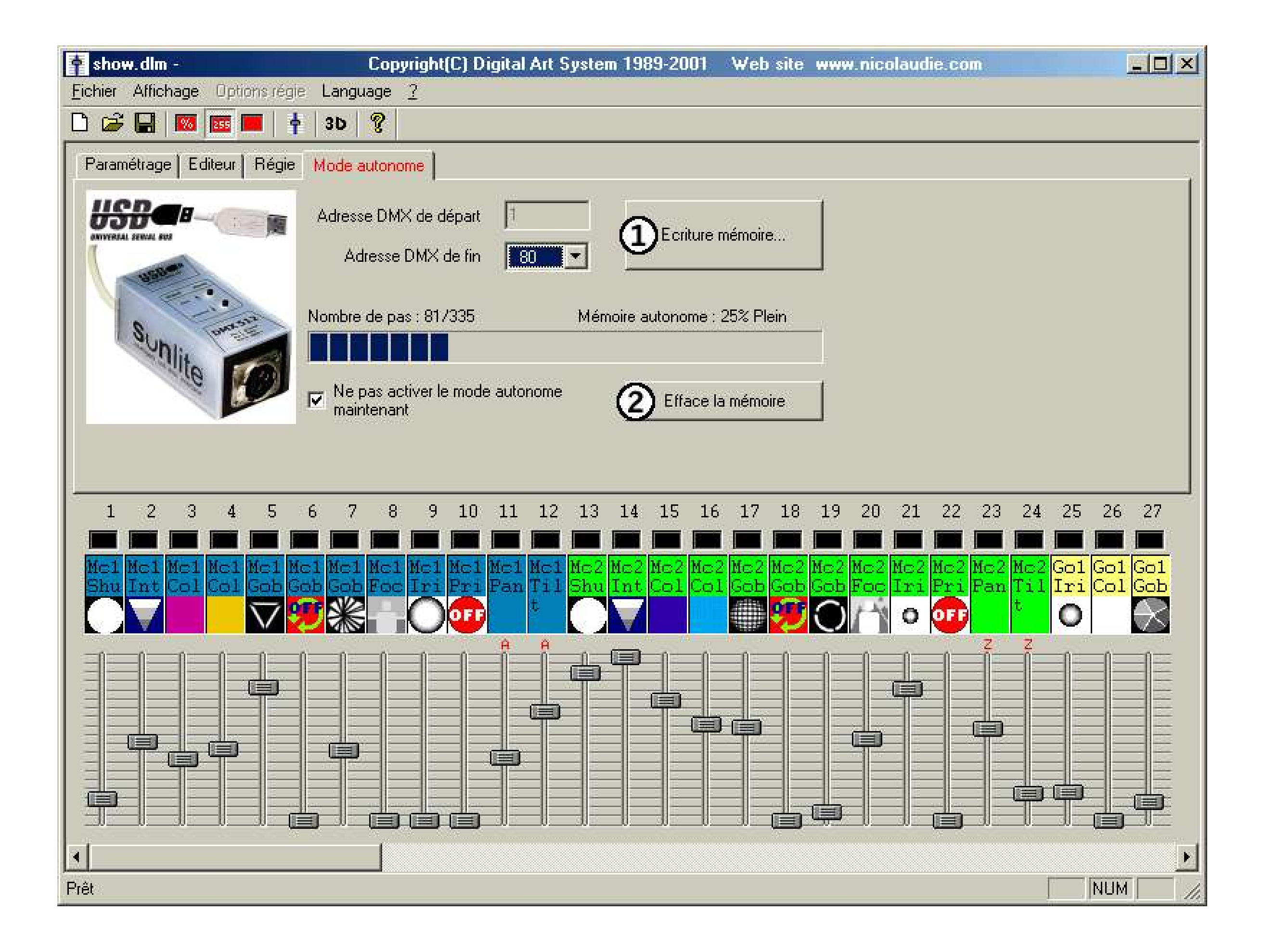
4. Fonctions AUTO/LTP/HTP

En cliquant ici, vous avez la possibilité de prendre le contrôle manuel des circuits. 3 modes sont possibles :

- AUTO : le circuit fonctionne en automatique avec la scène courante. Le curseur manuel est désactivé.
- LTP : le circuit est en mode " Latest Takes Priority ", le niveau restitué est alors celui du curseur. La scène courante n'agit plus du tout sur ce circuit.
- HTP : le circuit est en mode " Highest Takes Priority ", le niveau restitué est alors le plus fort entre le niveau du curseur et le niveau de la scène courante.

Etape 4 - Utilisation en autonome !

Si vous préférez contrôler vos lumières sans ordinateur, en quelques secondes, vous pourrez alors stocker vos scènes dans le boîtier pour activer le mode autonome. Le déclenchement des scènes se fait alors en accès séquentiel avec les 2 boutons "previous" et "next" du boîtier ou grâce au connecteur interne qui permet de déclencher en accès direct jusqu'à 255 scènes.



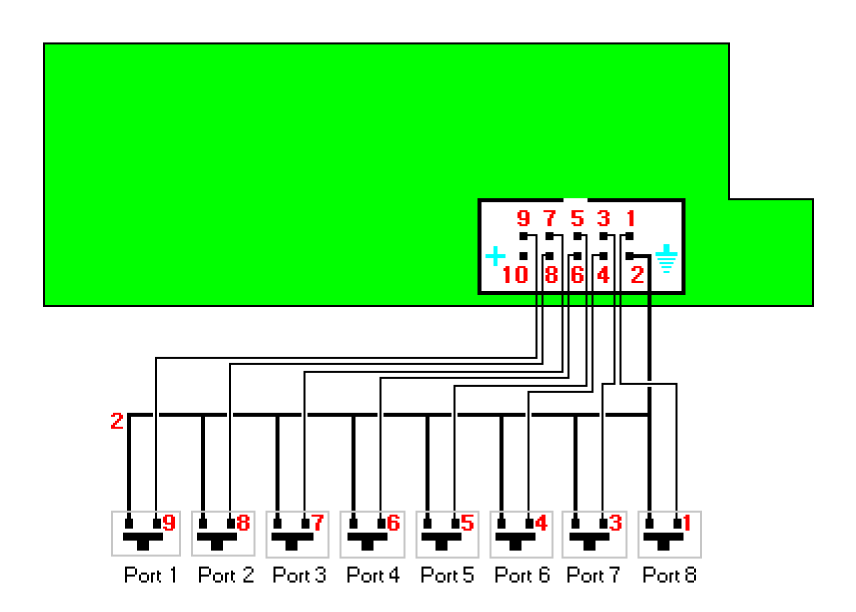
1. En cliquant ici, vous allez écrire les scènes dans la mémoire non volatile du boîtier. Si vous désirez faire un test en autonome sans quitter le logiciel, vous devez enlever la coche "Ne pas activer le mode autonome maintenant". Le nombre de canaux utilisable en autonome est limité à 248.

2. En cliquant ici, vous pouvez effacer la mémoire du boîtier, le mode autonome activera alors tous les circuits à ZERO. Si vous voulez désactiver le mode autonome, il faut cliquer sur le bouton tout en maintenant la touche CTRL enfoncée.

Grâce au dernier Firmware (logiciel embarqué dans le boîtier) vous pouvez désormais déclencher jusqu'à 255 scènes soit en accès séquentiel avec les boutons "previous" et "next" soit en accès direct avec le connecteur interne. Avec son prix très concurrentiel, ses performances incroyables et sa taille miniature, notre produit possède toutes les qualités pour des petites installations à grande échelle : magasins, restaurants, hôtels, clubs, éclairage architectural, parcs, salons...

Voici le schéma de connexion du connecteur interne qui permet d'activer des scènes par des boutons extérieurs ou par un système d'adressage binaire.

Accès direct à 255 scènes



	Port 1	Port 2	Port 3	Port 4	Port 5	Port 6	Port 7	Port 8
	1	2	4	8	16	32	64	128
Address 1	ON							
Address 2		ON						
Address 3	ON	ON						
Address 4			ON					
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Address 254		ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Address 255	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON

Ecran régie

FONCTIONS	EQUIVALENT MENUS	RACCOURCIS CLAVIER
Création d'une nouvelle page	"Page" "Nouvelle page"	Alt+N
Ouvrir une archive	"Page" "Ouvrir archive..."	Alt+O
Sauver une archive	"Page" "Sauver archive..."	Alt+S
Gel des circuits	"Page" "Barre d'outil 'Live' Page" "Geler"	F12
Réglage rapide du niveau des circuits	"Page" "Barre d'outil 'Live' Page" "Régler les niveaux"	F11
Autorise un fondu manuel	"Page" "Barre d'outil 'Live' Page" "Fondu manuel"	F10
Active ou désactive le dessin des projecteurs dans Easy View	"Page" "Barre d'outil 'Live' Page" "Dessine les projecteurs dans Easy View"	F9
SPEED (-) (général)	Barre d'outils 'Live' Page	F3
SPEED (+) (général)	Barre d'outils 'Live' Page	F4
DIMMER (-) (général)	Barre d'outils 'Live' Page	F1
DIMMER (+) (général)	Barre d'outils 'Live' Page	F2
Reset du SPEED général		F1+F2
Reset du DIMMER général		F3+F4
Sélection d'un bouton		Shift+click
Détruire un bouton	"Bouton" "Détruire"	Alt+D
Paramètres	"Bouton" "Paramètres..."	Alt+P
Editer	"Bouton" "Editer"	Alt+E ou Ctrl+click
Changement d'affichage (appels boutons)		ESC
Suppression du raccourci		Ctrl+Suppr
Affectation d'un raccourci clavier		Ctrl+touche
Affectation d'un raccourci MIDI (si affichage des appels MIDI)		Ctrl+Note MIDI
Affectation d'un raccourci DMX (si affichage des appels DMX)		Ctrl+DMX
Affectation d'un raccourci PORT		Ctrl+NumPad
Affectation d'un raccourci PORT (si affichage des appels PORT)		Ctrl+Port
Déplacer un bouton (si fonction autorisée dans la barre d'outils bouton)		Shift+click droit
SPEED (-) (bouton sélectionné)	Barre d'outils 'Live' Bouton	F7
SPEED (+) (bouton sélectionné)	Barre d'outils 'Live' Bouton	F8

DIMMER (-) (bouton sélectionné)	Barre d'outils 'Live' Bouton	F5
DIMMER (+) (bouton sélectionné)	Barre d'outils 'Live' Bouton	F6
Déplacer dans l'écran régie vers la droite		DROITE (flèche)
Déplacer dans l'écran régie vers la gauche		GAUCHE (flèche)
Affiche un menu déroulant sur un bouton	"Bouton"	Shift+click droit

Ecran éditeur

FONCTIONS	EQUIVALENT MENUS	RACCOURCIS CLAVIER
Fermer et sauver	"Bouton" "Fermer et sauver les modifications"	Alt+S
Fermer sans sauver	"Bouton" "Fermer sans sauver les modifications"	Alt+Q
Afficher les niveaux des circuits en valeurs DMX	"Affichage" "Valeur -> DMX"	Ctrl+D
Afficher les niveaux des circuits en %	"Affichage" "Valeur -> %"	Ctrl+P
Pas d'affichage des niveaux	"Affichage" "Valeur -> pas d'affichage"	Ctrl+N
Affichage de la liste des presets		Click droit sur le nom du circuit
Réglage de plusieurs circuits de même type (ex : Pan, Shutter...) à la même valeur		Shift+click
Déplacement dans les circuits vers la droite		DROITE (flèche)
Déplacement dans les circuits vers la gauche		GAUCHE (flèche)

Cycles

FONCTIONS	EQUIVALENT MENUS	RACCOURCIS CLAVIER
GO AVANT		Page Down
GO ARRIERE		Page Up
Enregistrement des temps intermédiaires en LIVE (si cycle en PLAY)		FIN
Bascule un temps intermédiaire entre le minimum et le maximum (si cycle en PLAY)		FIN
Sélection de l'enregistrement suivant (si cycle en STOP)		BAS (flèche)
Sélection de l'enregistrement précédent (si cycle en STOP)		HAUT (flèche)



Résolution de problèmes

SYMPTOMES	CAUSES	QUE FAIRE
• Le logiciel ne reconnaît pas l'interface USB	Câble USB mal connecté ou port USB défectueux.	Vérifiez le câblage Utilisez un autre port USB
	La phrase « Intelligent Usb Dmx Interface » n'est pas visible dans la liste des périphériques. Le driver n'est pas installé.	Reportez-vous à la section "Installation de l'interface USB-DMX".
	Les leds de l'interface sont éteintes. Le boîtier n'est pas alimenté.	Positionnez le sélecteur d'alimentation sur "USB" ou connectez une alimentation externe.
	Les leds jaunes sont allumés mais la led rouge ne clignote pas.	Le boîtier est en panne. Contactez votre revendeur.
• Le logiciel reconnaît l'interface mais mes appareils ne réagissent pas.	Mes récepteurs ne détectent pas le DMX pourtant un signal DMX sort bien du boîtier.	Vérifiez votre câblage DMX et si vous pouvez, testez un autre récepteur DMX.
	La led rouge DMX clignote mais aucun signal DMX sort du boîtier.	Changez le chip 8 broches sur support à l'intérieur du boîtier. (ADM485JN, SP485, 75176…).
	Le niveau des circuits est figé dans la fenêtre de visualisation "OUT 1 PAGE".	Désactivez la fonction "GEL" dans la barre d'outils "Live Page" (touche raccourci F11).
	Les niveaux des circuits visualisés dans la fenêtre "OUT 1 PAGE" ne paraissent pas corrects.	Vérifiez la programmation des boutons. Attention aussi aux "switchs" actifs et aux "dimmers".
	Les niveaux des circuits visualisés dans "OUT 1 PAGE" paraissent correctes mais pas ceux visualisés dans "DMX OUT".	Vérifiez le patch des circuits. (Menu Page Paramètres) Vérifiez aussi qu'une autre page ne vient pas perturber les mêmes sorties.
• Lors d'un fondu entre deux scènes mes circuits ne respectent pas les temps de fondu	Le fondu n'est pas autorisé sur ce canal.	Autorisez le fondu sur ce canal dans l'onglet "Circuits" des paramètres d'une page.
	Le circuit est programmé avec la fonction "On/Off".	Programmez le circuit avec la fonction "Gradateur", et ceci même pour un circuit à 0%.



Connexion de l'interface USB DMX 512

L'inverseur situé près du câble USB vous donne le choix d'alimenter la carte soit par l'ordinateur, soit par l'extérieur, dans ce cas utilisez une alimentation (non fournie dans le package) entre 6V et 12V avec le + au centre et le - à l'extérieur. L'utilisation d'une alimentation extérieure est essentielle pour un fonctionnement en autonome sans ordinateur ou en cas de panne d'ordinateur.
Dans tous les cas, la carte ne peut être reconnue par le logiciel seulement si elle est alimentée (leds jaunes allumées) et si les pilotes (drivers) USB ont bien été installés.

Brochage du connecteur XLR - DMX512
Pin1 : DMX OUT GROUND
Pin2 : DMX OUT DATA -
Pin3 : DMX OUT DATA +

Brochage du connecteur interne
Pin 1 : Port 8
Pin 2 : Masse
Pin 3 : Port 7
Pin 4 : Port 6
Pin 5 : Port 5
Pin 6 : Port 4
Pin 7 : Port 3
Pin 8 : Port 2
Pin 9 : Port 1
Pin 10 : + 5V

Ce connecteur interne permet de relier les 8 ports/contacts secs disponibles. Pour déclencher un port, reliez simplement la Masse (pin2) avec un des 8 ports.

Signification des Leds

- Les 2 Leds jaunes situées près des logos "Sunlite" indiquent que le boîtier est bien alimenté.
- La Led rouge située près du logo "DMX" clignote pour montrer l'envoi du signal DMX. Si cette Led ne clignote pas, cela indique que le boîtier est en panne.
- La Led verte située près du logo "USB" doit clignoter rapidement quand le boîtier fonctionne avec un logiciel. En mode autonome, cette led clignote plusieurs fois pour indiquer le numéro de la scène active.

Remarque
Le boîtier USB-DMX intelligent utilise les dernières technologies électroniques. Le boîtier contient un logiciel embarqué appelé 'Firmware'. Ce Firmware a l'avantage de pouvoir être mis à jour avec un simple programme depuis l'ordinateur. Pour cela, démarrer le programme 'Fimware.exe' qui se trouve dans le même répertoire que le logiciel 'Stand Alone'. N'oubliez pas donc à l'avenir de vérifier si vous avez la dernière version du 'Firmware' dans votre boîtier USB-DMX !

